电脑应用和娱乐的第一选择 总第122期



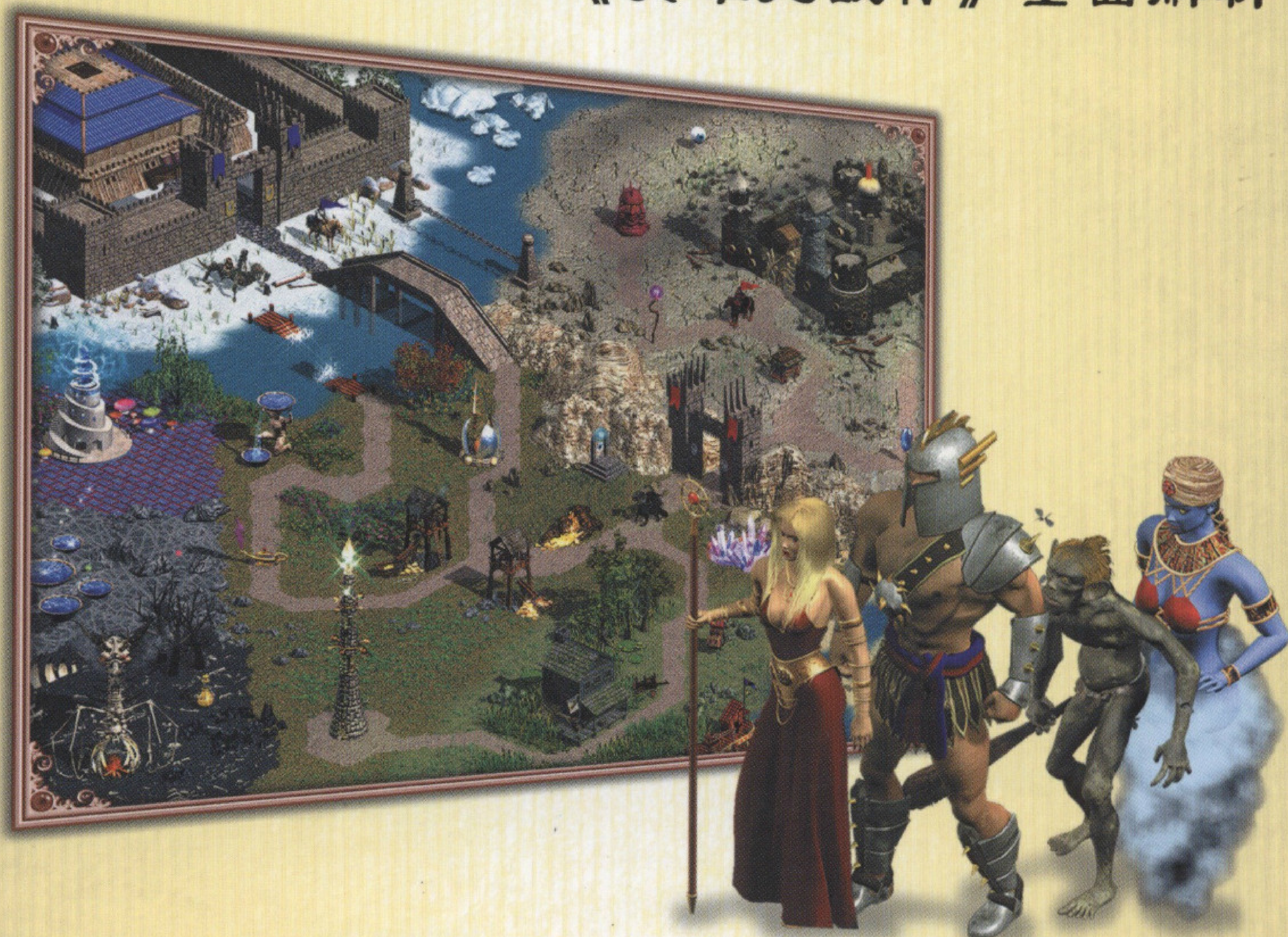
大众软件

2002
09
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM 半月刊

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

魔法与力量的新章

《英雄无敌Ⅳ》全面解析



“五一”黄金周特别策划

- 劳动光荣——献给所有坐在计算机前的劳动者
- 抓紧我的手——悠长假期网络自助行
- “五一”放假玩什么？

零售价：￥6.50元



ISSN 1007-0060

SUNTORY®



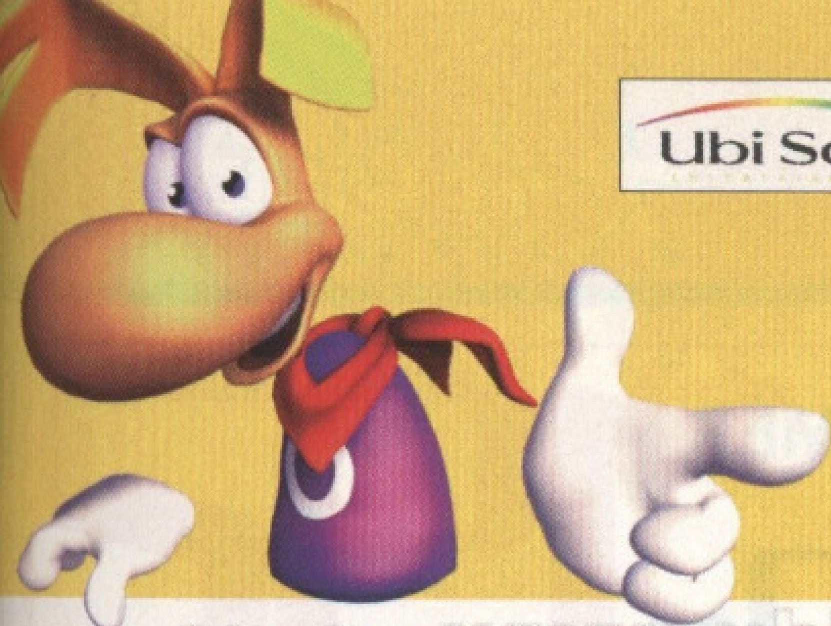
听——来自身体的声音

和阳光赛跑，体验飞驰的感觉，还要倾听身体里“渴望”的声音——
这时身体流汗时失去的不仅仅是水分！
机能性饮料——维体
能帮你迅速补充水分
和Ca^{2+}（钙）、Na^{+}（钠）、K^{+}（钾）、Mg^{2+}（镁）等矿物质，
补充你失去的“电力”，随时充电，随时维体！

迅速补充水分和矿物质

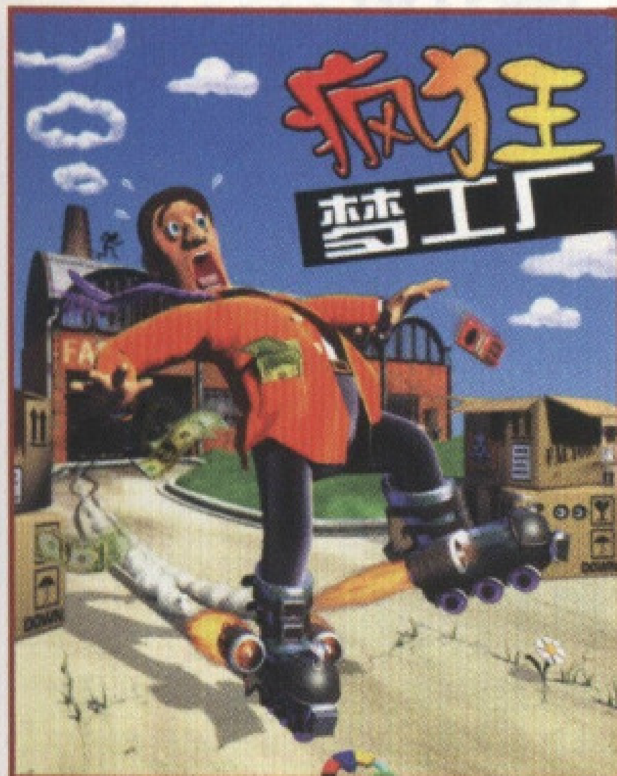



WindThunder



育碧软件倾情奉献

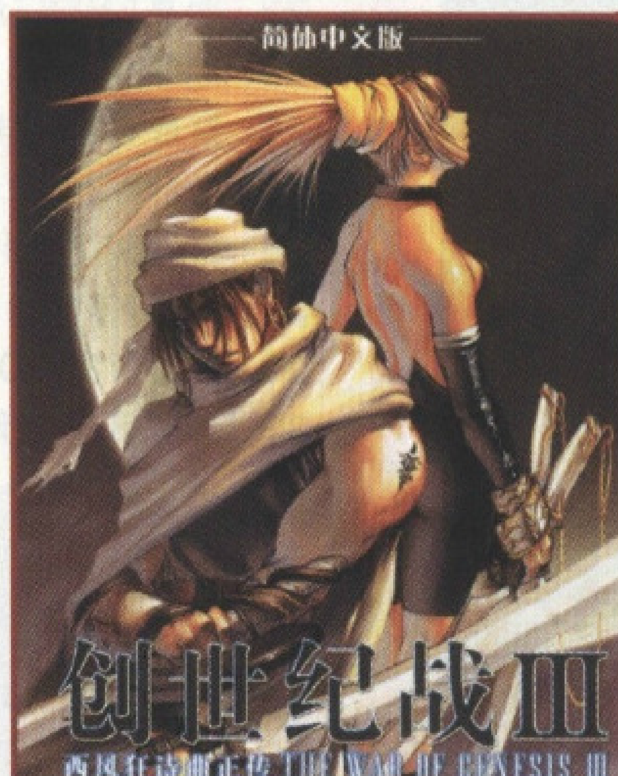
www.ubisoft.com.cn



你的梦想无需再沉睡，你的每个疯狂创意都将实现！

●生动幽默的图像表象，使游戏更为轻松诙谐！
●单人模式，战役模式，联网模式让你一次疯狂个够！
●每个产品都有超过30个部件等你去开发！

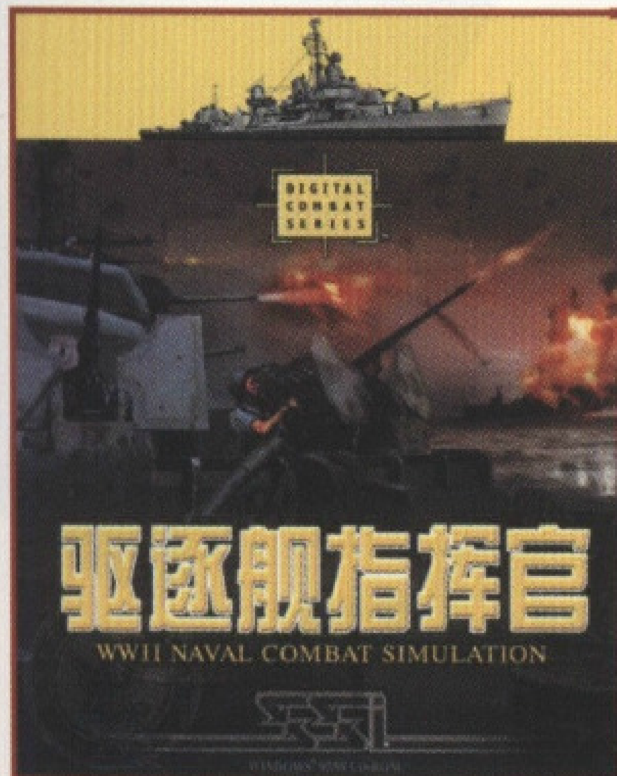
简体中文版



西风狂诗曲原班制作人员历时两年最新巨作

●强大的军队作战系统：雇佣兵组成的军队依靠独特的军队命令进行作战
●超高自由度三大剧目系统：庞大剧情结构，完美戏剧演出波澜壮阔的创世纪战争

简体中文版



全面指挥驱逐舰，上演海上反潜、对空激战的经典战事

●可与《猎杀潜航II》联线进行终极海战，驾驭战舰进行反潜作战
●真实的海上环境，船的动作模型，武器系统以及天气变化
●战机加入战事，战舰可以使用对空火力进行迎击

附赠驱逐舰卡片、键盘操作表



年度回合策略游戏大作资深玩家不可不玩！

●所有英雄和兵种可以无限升级！
●所有图像全部重新处理，800-600解析度呈现完美感官！
●7大章节，20个以上任务，让你为圣战奋斗到底！

2CD



只要你想得到，你就做得到！世界顶级过山车等你造！

●多种更富挑战性、刺激性的过山车，甚至包括历史上大量著名的过山车都将在游戏中出现。
●提供更强大的工具，让你展开自己想象的翅膀，设计出世界一流的过山车。

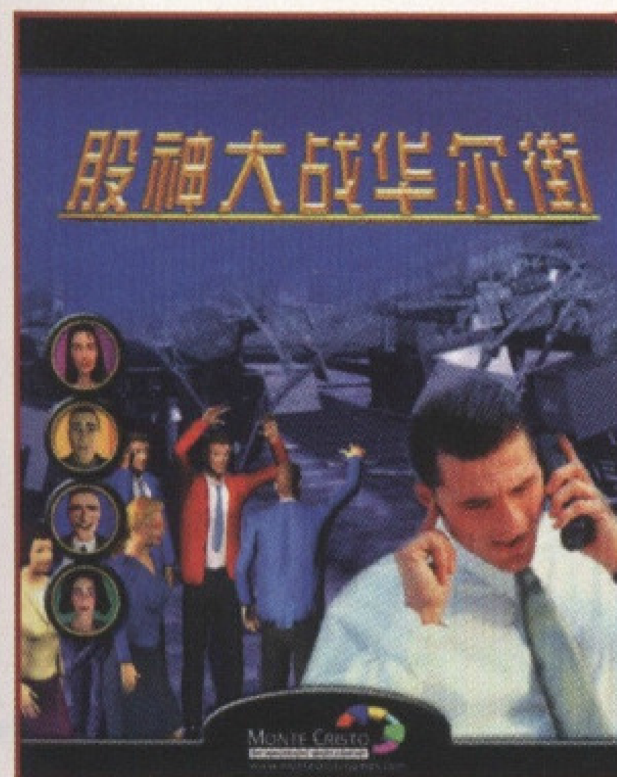
简体中文版　2CD



身经百战，虫虫大兵再出击！

●60个不同风格的任务，完全调动你的每根神经。
●10种不同的游戏模式，让你反复体验游戏的不同乐趣。
●8种联网模式，无论是和电脑还是和玩家，都将给你带来极大的挑战！

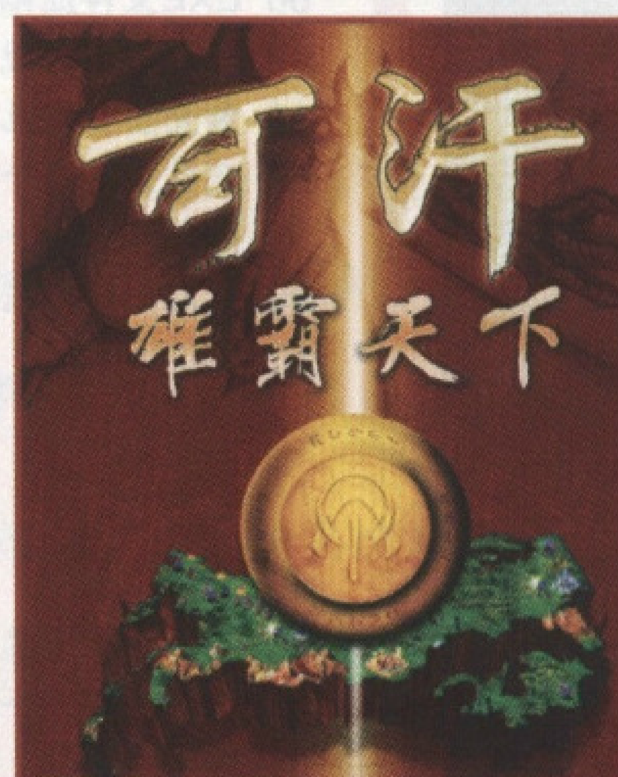
经典益智游戏续篇



纵览股市经纬，体验股市风云

●高度模拟股市商战
●3D画面细致精美
●投资技巧手段丰富多样

简体中文版



简体中文版横空出世再显大作风范

●超过40种的作战单位可供玩家选择
●可以多种阵型即时运用，演变出多种攻击效果和战术变化
●有完善的经济系统，战斗与城镇建设并重

即时战略大作



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社 长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主 编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 李广才 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电 话 86-10-88118588-1200
传 真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊
尹博 李迎新
电 话 86-10-88118588-8000
传 真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 86-10-88135613
传 真 86-10-88135614

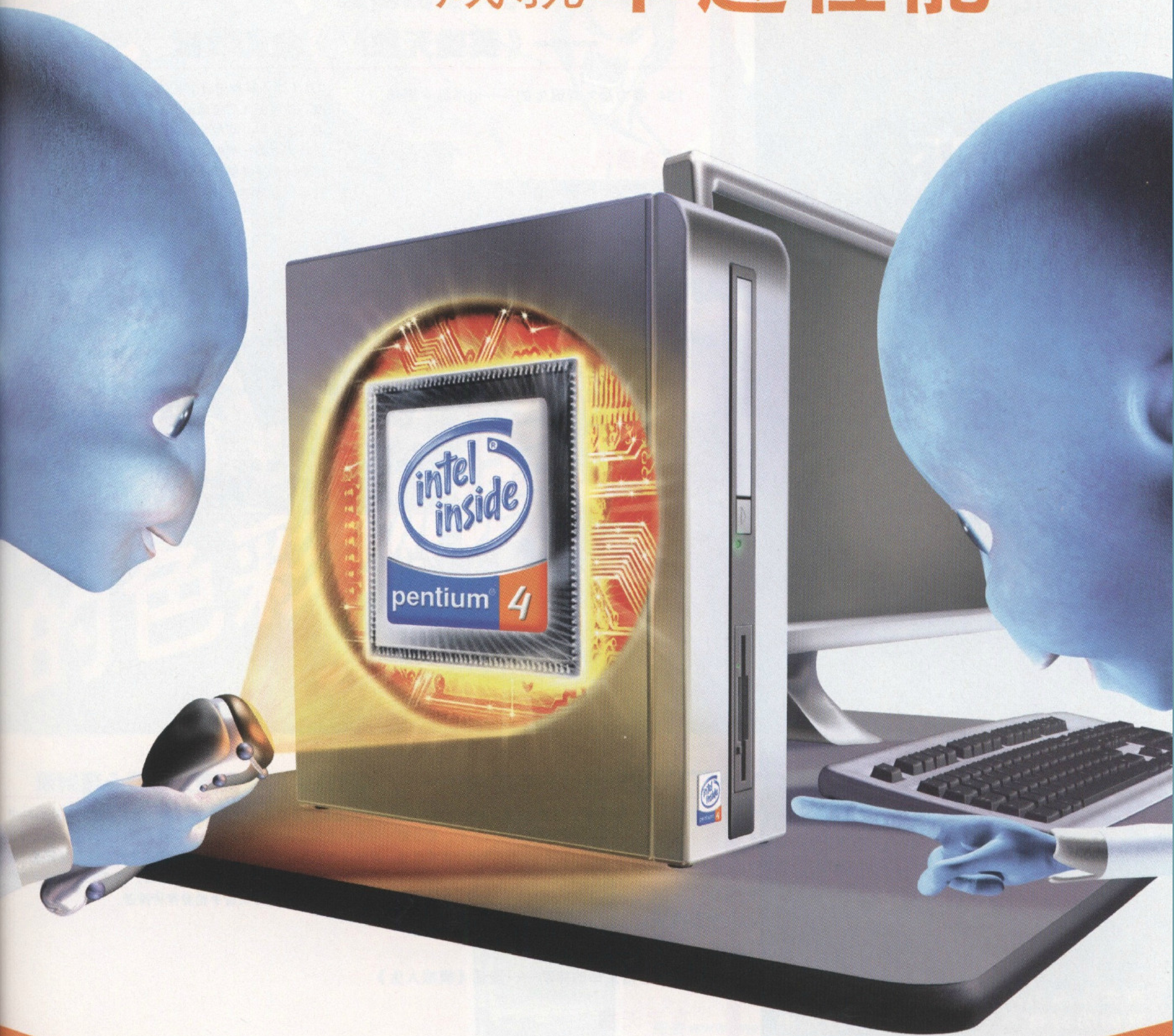
平面设计 林静 黄莺 李辉
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电 话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年05月01日
零售价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元



内在强大动力
成就卓越性能



选择电脑，首先选择它的大脑 —— 处理器。拥有一个强劲如英特尔®奔腾®4处理器的大脑，你的电脑就拥有了更卓越的表现，更快的速度，和更长久的使用期。30多年来，英特尔公司一直是全球电脑科技的创新者和领导者，而且当今绝大多数的电脑都采用了英特尔公司制造的处理器。想选购高性能、高品质和高可靠性的电脑，请认明Intel Inside®标志。详情请查询英特尔网站：www.intel.com.cn

intel®



新编辑部故事
走在大软边上
宋洋[动漫]美术工作室
封面设计制作：宋洋　张全乐
主笔：　宋洋　李宜瑞　王鑫铭等
后期制作：张立传　李浩　张全乐　李野等
晶合互动
大众软件



第七届大众软件奖系列活动安排

一年一度的“大众软件奖”系列活动又到了临近揭晓的时候了，为了便于广大读者了解和参与我们的活动，在本期杂志上我将本届“大众软件奖”的详细活动安排全部排列如下，希望还没有参加的读者踊跃加入，不要错失良机。而已经拿到“大众软件奖券”的朋友们则一定要把奖券保存好，床底下、鞋盒子里、沙发背后……总之一句话，就是千万别让别人发现哦，也许本届特等奖就花落你家！

系列活动之一：2001年第21期杂志
活动名称：“游神秘之岛，赢神秘大奖”
活动时间：2001年10月26日-11月30日
活动内容：为《神秘岛Ⅲ》游戏图片排序
合办单位：上海育碧

系列活动之二
活动名称：《大众软件指南》经典工具篇有奖阅读
活动时间：2001年11月-2002年01月
活动内容：阅读回函抽奖
合办单位：瑞星、金山、微软（中国）、盟创科技等

系列活动之三：2001年第24期杂志
活动名称：罗技有奖阅读
活动时间：2001年12月-2002年01月31日
活动内容：阅读回函抽奖
合办单位：罗技公司

系列活动之四：2002年第04期杂志
活动名称：明基数码鳄鱼漫画、故事大奖赛
活动时间：2002年01月23日到05月23日
活动内容：征文、征集漫画
主办单位：明基电通

系列活动之五：2002年第08期杂志
活动名称：寻找我心中的“中关村人”
活动时间：2002年04月15日-05月20日
活动内容：征文
合办单位：金山

系列活动之六：2002年第10期杂志
活动名称：我的瞬间——《模拟人生》精彩生活像册征集大赛
活动时间：2002年05月15日-06月30日
活动内容：像册征集
合办单位：电子艺界

系列活动之七：2002年第13期杂志
活动名称：最佳文章、封面、栏目评比
活动时间：2002年07月1日-07月30日

第七届“大众软件奖”系列活动仍然设立30万元大奖，具体奖项设置请关注近期“编辑部报告”。

随着天气一天比一天炎热起来，2002年高考离我们也越来越近，全国各地的高三学生们想必早已进入了冲刺状态，这个“五一”恐怕他们是没有时间也没有心情出去游玩了，希望杂志上编辑们精心准备的“五一”专题能够让大家轻松片刻——什么？连杂志都不让看了……

日前接到读者“君子之风”的来信，希望我能够在临考的时候给他一些鼓励。其实我想说的只有一点：天道酬勤，只要你付出努力，就一定会有所收获。在此预祝“君子之风”朋友和全国所有的考生保持好身体和精神状态，都能考上自己心目中的理想学校，考上了以后我请客……哦，不，是请我的客！

为了解决各地读者买不到《锐》刊的问题，碧落决定开展《锐》刊预定活动，凡通过邮购预定2002年下半年《锐》刊的读者，均将享受8折优惠（免邮资），详情参见杂志及网站相关广告。

walker@popsoft.com.cn
完成于2002年04月10日13时50分

1 2 3 4 5 6 7

信息速递

■本刊实习记者 Littlewing

半月聚焦

■ 4月4日下午，一位263电子邮件用户致电263网络集团：通过WEB方式登录263电子信箱，并记录下电子信箱所在的浏览器窗口的URL，若此时以关闭该浏览器窗口的方式退出信箱，则在随后很短的时间内可以通过该URL重新进入电子信箱。263网络集团立即召集相关技术人员对此客户意见进行技术分析。发现虽然在正常使用电子邮件的情况下，利用此方法进入他人信箱的可能性很小，但它确实是电子邮件系统存在的安全隐患。263对此高度重视，当即进行处理，并已经消除了相关安全隐患，用户可放心使用。

■ 由四家投资公司组成财团上月竞标亚洲环球电讯。此次参与收购的公司包括韩国Carlyle集团、新兴市场合作伙伴(Emerging Markets Partnership)、香港中信泰富和日本软库亚洲基础设施基金(Softbank Asia Infrastructure Fund)。投资商有可能取得亚洲环球电讯的控股权。这意味着至少需要出价2.5亿美元。

■ 日本索尼和瑞典爱立信成立的合资企业、索尼—爱立信移动通信公司今年5月将在北京开设一家分公司，向中国市场提供3G手机产品。这两家公司通过这次行动将把它们在中国开办的生产基地合为一体，为2003年将3G移动通信服务引入中国做准备。目前，索尼公司在北京有自己的手机厂，而爱立信则同时在北京和南京设有手机厂。

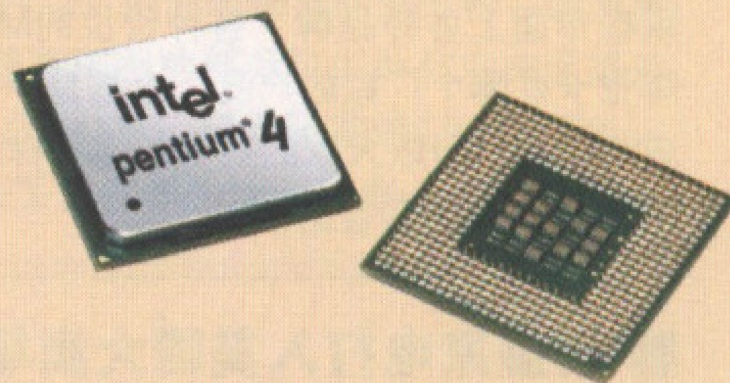
■ 在4月于北京召开的西门子（中国）有限公司董事会上传出信息，西门子将进一步推动和改变在华合资企业的运作，使其能够更好地在中国市场上面对来自国外企业的竞争。同时，董事会还就西门子今年在中国地区的战略达成一致意见。西门子（中国）公司总裁兼首席执行官贝殷思还表示，西门子将投资2.5亿美元，计划在明年年中之前，对新成立的北京、上海、新加坡研发中心进行扩建。

■ 截止到4月初，王伟烈士网上纪念馆的访问人次已超过了16万。清明节即将到来，越来越多的北京人今年不再像往日那样到墓地去祭祖扫墓，而是选择新颖的网上纪念形式。来自网同纪念站（www.netor.com）的消息，近日网站的访问量大幅度上升，日访问量超过百万。

■ 卡耐基·梅隆大学分院在京成立

近日，北京力友和信息技术有限公司在北京宣布，该公司将与美国卡耐基·梅隆大学（CMU）合作，引进CMU现行的软件工程硕士课程（MSE），并在北京合作成立中国唯一的卡耐基·梅隆大学分院，培养国际化软件开发管理金领，学生毕业后，将由卡耐基·梅隆大学颁发毕业证书。当天，双方举行了隆重的签字仪式，信息产业部、教育部、国家外专局的领导出席了签字仪式并向合作双方表示了祝贺，部分软件企业及高校参加签字仪式并对引进的软件工程硕士课程表示了极大的认同和明确的需求。

■ 英特尔推出2.4GHz奔腾（r）4处理器



英特尔公司宣布推出主频为2.4GHz的奔腾（r）4处理器（即每秒24亿个时钟周期）。目前英特尔采用基于300毫米（12英寸）晶圆和更小电路生产奔腾（r）4处理器。奔腾（r）4处理器采用业界领先的0.13微米工艺制造，同时还使用体积更小、速度更快的量产CMOS晶体管。英特尔还计划在今年年底发布3GHz的奔腾（r）4处理器。

■ 中国P2P联盟成立暨WORKSLINK2.0新闻发布会

近期，深圳市众智数码科技有限公司在北京香格里拉大饭店隆重举行了主题为“新技术，新网络”——中国P2P联盟成立暨WORKSLINK2.0新闻发布会，宣布中国P2P联盟（http://www.cnp2p.org）正式成立，同时展示了最新的P2P网络操作系统平台WORKSLINK2.0。中国软件协会领导、深圳市软件协会会长邓爱国、深圳市软件协会副秘书长罗运模、P2P行业伙伴、IT界著名人士，联想、实达等国内知名IT厂商，电信、工商企业以及各类媒体代表等相关人士参加了会议。会议现场举行了中国P2P联盟成立的签字仪式以及深圳市众智数码科技有限公司与其合作伙伴的签约仪式，中国软件协会的有关负责人以及各界代表发言并表示了热烈的祝贺。

■ 499买升技主板

升技推出“学生价”产品，将热卖的KG7主板和BW7主板分别以599元和499元的超低价推出，凭学生证就可购买。KG7是全球首款支持4根DIMM的DDR主板，采用AMD760芯片组，曾经获得过Anandtech、Envy News、FiringSquad等国内外多个著名硬件媒体的推荐奖项。BW7采用I845芯片组，尽管拿目前的标准来看它只能属于是入门级的P4主板，但升技一贯完美的作风使它成为了现在市场上最具性价比的P4主板。最近，升技主板推出保修新政策，将保修期限延长到3年。

■ 用KV3000查杀YAHA蠕虫病毒

在国外已大范围传播的蠕虫病毒近日已传入中国。近几天，国内已有很多用户受到了该病毒的危害。Worm.YAHA.B病毒是通过电子邮件进行传播，危害很大。该病毒别名为YAHA，是一种具有破坏性、常注内存、多进程及多线程的蠕虫病毒。该病毒通过发送自身给Windows地址薄中的所有人，并且感染机器临时文件夹中的*.HT*文件。它伴随一个叫“FRIENDS.SCR”的文件进行传播。YAHA会自动修改用户计算机的注册表，能在下次系统启动时再次运行。如果用户收到不明邮件，并且伴随有“FRIENDS.SCR”文件时，就应提高警惕了，请立即删除此邮件或者通过KV3000等反病毒软件进行查杀。目前，KV3000最新病毒库已可清除该病毒，请用户从网络自动升级该病毒库。

■ 微软Visual Studio.Net全国巡展

近来，随着微软.NET计划的核心组件——微软Visual Studio.Net中文版在中国市场的正式发布之际，微软公司全国大型巡展活动随即拉开帷幕。活

信息速递

■本刊实习记者 Littlewing

动于不久前在上海首发，历经广州、福州、深圳、武汉、成都、长沙、南京、杭州、西安、沈阳、大连等13个城市，覆盖范围遍及华北、华南、华东、西北、西南5个地区。巡展活动全面展示了微软Visual Studio.Net产品。

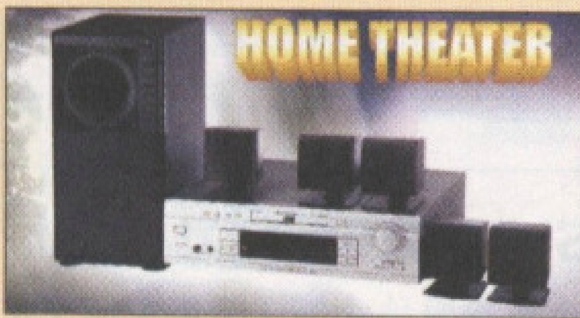
■ 中软网络担纲SQL Expert国内总分销

最近，盈动华建（北京）科技发展有限公司宣布，已与中软网络技术股份有限公司（简称“中软网络”）达成合作协议：盈动华建在国内代理的可使SQL开发人员对SQL效能进行调整及最佳化的智能化工具——SQL Expert将由中软网络在中国大陆地区独家总分销。这一合作的达成，将有利于双方优势互补，共同促进人工智能自动SQL优化工具——SQL Expert在国内市场的推广。

■ 金鹰MX440突破价格极限

现在市面上各种品牌、各种价位的MX440都有不少，可是几张不同厂家的MX440去掉包装、标贴后放在一起谁还分辨得出哪张卡是哪个厂家的产品，全都是一模一样的。其实，这一切都是nVIDIA一手促成的，规定厂家必须连同芯片和PCB板一起成套购买，所以大家的显卡长得一样连性能都没有什么区别也就不奇怪了。金鹰突破GF4 MX440只售777元，成为精明的DIY爱好者们的购买首选。

■ 宏盛家电打入美国大卖场



近来，从美国市场传来捷报：宏盛已成功打入美国大卖场。到目前为止，已有Amazon、Brandsmart、BDI、BJ's Warehouse、Commonwealth Distribution、Dell Computer、D&H Distributing、ENS、Fry's、NATM Group等美国顶尖企业成为宏盛的客户。热卖的产品包括DVD Player、HOME THEATER等高品质家用信息和娱乐产品，大屏幕高清晰电视和背投电视也将隆重上市。这次，宏盛主推的产品主要有DP510 HOME THEATER和32"宽银幕高清晰度电视（HDTV）。

■ 泰腾科技代理DATA COOLER产品

泰腾科技上月宣布，将台湾散热器品牌DATA COOLER引进大陆并代理其全线产品。泰腾公司负责人表示，作为泰腾品牌的延续，此次代理DATA COOLER的产品，是为了给用户多一些选择，虽说是针对中低端市场，但泰腾科技对产品质量的严格要求亦包括其代理产品。

■ 方正与熊猫共推安全新品

日前，方正科技集团公司与熊猫软件公司进行战略合作，面向全球推出方正防火墙新品方通（Found Secuway）防火墙和熊猫网络版新品。

■ 停止免费邮箱服务，听听21CN怎么说

国内唯一的电信级邮件服务提供商——世纪龙信息网络（21CN）北京分公司夏平总经理，对263事件出言谨慎，他表示能够理解263的处境和苦衷。但他认为263的这种全面收费行动，显然没有考虑到其近千万免费邮箱用户的善后处理问题，因而必然会遭到他们的强烈反对和抵制，担心263此举可能会因小失大。当问及21CN是否也会效法263实行全面收费，以及具体的时间和计划时，夏总反复强调，21CN虽然一直致力于探索积极的赢利模式，但作为一家重诚信、负责任的企业，绝

言论

“随着在常规基础上不断添加新的功能和服务，搜索引擎将继续成为网络的最终目的地。收费服务正在逐步得到认可，搜索引擎之间的竞争非常激烈。”

——Nielsen//NetRatings公司主管兼首席电子商务分析师Strand

“当爱立信把核心能力放在系统上以后，与消费者进行直接对话的工具不再是手机——而是我。”

——爱立信（中国）有限公司执行副总裁兼首席市场执行官张醒生

“实际发生的计算机领域内的犯罪或违规行为，远远多于企业向客户、股东及合作伙伴承认的数量或向司法当局报告的数量。”

——美国FBI计算机安全研究所主任Patrice Rapalus

“无疑，改善中国的知识产权环境，有利于促进中国软件产业的发展。但是，软件著作权不是保护得越严越有利于中国软件业的健康发展，更不能片面强调为了‘保护而保护’。”

——上海市政府信息化专家委员会委员、中国法学会知识产权法研究会理事寿步

不会放弃履行对用户的承诺，更不会以牺牲用户利益为代价争取自己的短期利益，因而也决没有取消免费邮箱服务的计划，只是希望通过自身的不断努力，提升收费邮箱的服务质量，拉开收费邮箱与免费邮箱的差距，使用户自愿升级为收费邮箱服务。

■ 极光特丽珑参展汉诺威CeBIT



据悉，去年刚刚携全系列特丽珑彩显进入大陆市场的NESO公司，最近在德国汉诺威的CeBIT上展示了最新的特丽珑显示器。在有8000余厂家参展的2002年CeBIT展览上，NESO的展台为整个台湾展团吸引了不少观众。该新品的中文名称被称为“极光特丽珑”，亮度高达500cd/m2。极光特丽珑达到极高的亮度与对比度，而且还拥有非常出色的亮度衰减和抗老化特性。其内部结构带来业界最新应用，采用独特的半液体荧光物质替代以往CRT的固态粉末状荧光粉，使亮度高达500cd/m2；同时半液体的特性使CRT屏幕周围的部分可以补充中央区域的损耗，显示器工作45000小时后的亮度衰减仅为1%，远低于普通CRT的40%，极大地避免了亮度衰减和CRT的老化，延长了显示器的使用寿命。

■ 新浪再次领走“世界杯”

离世界杯还有2个多月的时间，一场旨在争夺世界杯网络报道主导权的大战已提前引发。据新浪网副总裁张莅政介绍，根据有关协议，新浪网除作为中国队指定赞助商，成为互联网行业全球唯一合作伙伴外，还负责经营、开发和维护中国队官方网站。此外，新浪网还享有以下权利：中国队有线电视联盟在电视直播世界杯比赛中可以插播免费广告，设计、生产和发送有关中国队的纪念品，使用中国队成员的肖像，邀请中国队成员参加嘉宾聊天等有关活动。与此同时，新浪也开通了自己的世界杯网站。

■ 明基FP581液晶显示器

近期，液晶显示器生产厂商明基电通发布了包括20寸液晶显示器在内的多款液晶显示新产品。明基电通此次发布的液晶显示器，在外观设计上，延续了艺术液晶——FP581的感性设计理念，通过艺术的造型突出产品的优雅和品位，贴切地吻合目前IT消费市场的迈入时尚化、品位化的潮流，也反映出了明基BenQ液晶的对于消费者感性化诉求的追求。

■ 先给我一个理由

大水牛显示器从2002年3月25日开始推出“给我一个理由，还您一个惊喜”的优惠促销活动。活动内容很简单，只要用户向大水牛显示器的代理商讲出任何一个选择大水牛显示器的理由，就可当场得到惊喜：原价2999元的19”钻石珑M2显示器DT996当场回赠300元，原价1999元的17”钻石珑M2显示器DT796当场回赠100元。如果您真的连一个理由都讲不出来，那不好意思，只能用2999元和1999元的“高价”购买大水牛钻石珑M2显示器了。

■ 轻骑兵马年全国高校巡展拉开帷幕

近日，音箱生产商中北高科机电公司，携手千龙新闻网在北京开展了主题为“轻骑兵一马当先校园行”的全国高校巡展活动。电脑作为学习、娱乐的工具在学校，特别是大学校园已经非常普及，学生消费者对音箱性价比的要求也越来越高，但是目前市场上音箱产品鱼龙混杂，外表相似的音箱，内在质量却有天壤之别。为了维护消费者的利益，中北高科举办此次全国巡展，将高品质的音箱产品介绍给广大的校园消费者，提升消费者的电脑应用质量。据悉，本次活动将覆盖全国多所大学，相信会成为马年多媒体音箱市场一道亮丽的风景线。



环球

德国：德国科学家最近开发成功一种新型电视机，可以不需要特殊透镜辅助而直接观看三维图像，同时欣赏者还可对其进行个性化调节。德国弗劳恩霍夫学会的两名科学家开发出的这种新型电视机，可以快速连续播放同一影像的不同透视效果图。欣赏者也可以根据自己的视觉特点对播放速度及画面滞留时间等利用电脑进行调节，以利用视觉滞留与影像叠加的效果，欣赏清晰的三维画面。

美国：美国联邦调查局4月7日公布的一项民意调查显示，大多数美国大公司及政府机构的电脑网络经常遭受“黑客”的袭击，经济损失惨重。但是担心自己的网络安全会因此“声誉扫地”，受害者大多选择了“吃哑巴亏”，而很少向有关政府部门报案。

匈牙利：匈牙利的电子商务发展迅速。2001年匈电子商务交易额为22亿福林（约276福林合1美元），比上一年增长40%。去年电子产品和个人电脑的销售额分别占当年电子商务总交易额的35%，书籍和食品的销售分别占15%。预计今年的电子商务交易额将比去年增加60%——80%。

日本：日本警察厅“网上有害少年信息对策研究会”于3月28日公布的调查结果表明，12.4%的初高中生曾经利用过交友类网站。其中初中男生的2%，初中女生的7.1%，高中男生的18.4%，高中女生的22%曾经利用过此类网站，尤其值得注意的是在女高中生中有接近四分之一曾经利用过交友类网站。

信息速递

■本刊实习记者 Littlewing

产品快报

■本刊实习记者 Littlewing

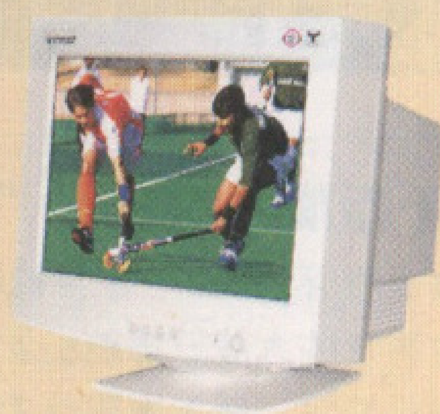
■ 罗技光电高手键盘鼠标套装

罗技最新推出“光电高手”键盘鼠标套装，集成罗技舒适耐用的键盘，配有可拆卸的手托，整合罗技光电旋貂，提供USB和PS/2接口。整个键盘按键带有静音设计。光电鼠标具有300万次按键寿命，3个按键在罗技MouseWare软件支持下可自定义，滚轮可一键上网。罗技“光电高手”键盘鼠标套装具有罗技D型彩盒包装，享有1年质保。键盘和鼠标都带有电码防伪标识，用户只需拨打800-820-8850即可辨真伪。其市场零售价228元。

■ 金鹰MX440突破价格极限

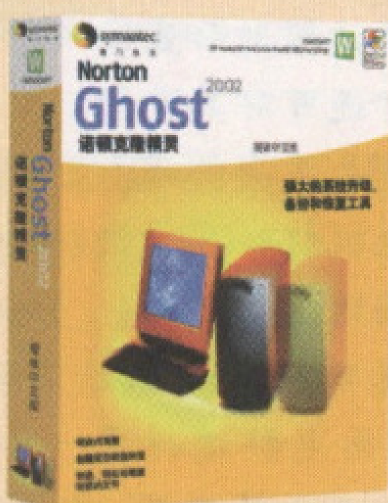
现在市面上各种品牌、各种价位的MX440都有不少，可是几张不同厂家的MX440去掉包装、标贴后放在一起谁还分辨得出哪张卡是哪个厂家的产品，全都是一模一样的。其实，这一切都是nVIDIA一手促成的，规定厂家必须连同芯片和PCB板一起成套购买，所以大家的显卡长得一样连性能都没有什么区别也就不奇怪了。金鹰突破GF4 MX440只售777元，成为精明的DIY爱好者们的购买首选。

■ EMC19"纯平显示器997N



EMC最近推出的19"纯平显示器997N通过了TCO99健康环保标准测试，具有电磁辐射低、省电、防火、防电和可回收等多项优点。同时，产品依照人体工程学进行设计，对用户的健康不会有任何损害。其实际显示面积达60mm×270mm。显示器的全部控制按钮都集中在前面的控制面板上，整个调整过程可自动保存。997N水平扫描频率可从30kHz到98kHz，垂直扫描频率可从50Hz到160Hz；最高分辨率可达1600×1200，点距可达0.25mm。它有一个特殊的可自选功能——用户可选择是否配置内置的麦克风。零售价为2450元。

■ 诺顿克隆精灵2002



为了方便广大个人/家庭电脑用户及小型企业更加方便、快捷的实施对整个硬盘或硬盘的某个分区进行备份，以实现通过拷贝好的个人计算机系统快速配置新电脑、避免因计算机系统出现故障造成意外的损失，赛门铁克公司近日在国内发布了最新的系统拷贝工具——“诺顿克隆精灵2002”。这一速度快捷、灵活的拷贝工具是针对普通计算机个人/家庭用户及小型企业设计的。借助其可对硬盘系统进行全面、快速的备份功能，计算机用户可以轻易实现对计算机系统的升级与保护，并且可利用拷贝的系统快速配置新电脑，并可大大节省时间，同时提高了系统的抗灾难能力。

■ 美格786FD Ⅱ纯平显示器即将上市



近日，从美格科技中国事业部获悉，美格旗舰786FD Ⅱ即将上市。786FD Ⅱ同样采用了“美格珑Ⅲ代”显像管，这目前业界公认的最高端显像管之一，它的最大特点是在亮度上得到了较大的提升。在影视模式下亮度高达300cd/m2，真正超越了LCD。另外，“美格珑Ⅲ代”采用了NX－DBF四倍动态汇聚电子枪，改善了对电子束的动态补偿，从而使图像失真得到了彻底的解决。整体说来，786FD Ⅱ无论是在文本的显示，还是在色彩的表现力上，均得到了较大的提高，与7906FD Ⅱ相比，最明显的区别是行频为86K。786FD Ⅱ定价仅为2499元。

■ 深圳多彩科技M系列机箱再添新品

日前，深圳多彩科技M系列机箱再添新品：从M77铁面人、M78、M79狮子王到M81奔驰。这些机箱的外表无独具个性。在箱体内部，这几款全新机箱都拥有相当大的内部空

数字化IT

730亿： 英国《星期日泰晤士报》最新公布的“2002年富豪排行榜”显示，美国零售业巨擘沃尔玛(Wal—Mart)主席沃尔顿荣登全球首富，拥有730亿英镑(1英镑约合1.42美元)财富，其次是微软主席盖茨及有美国股神之称的毕菲特。

376万： 根据中国证券监督管理委员会统计显示，截止到2002年3月末证券公司1–2月份网上委托交易量为425亿元，占沪、深交易所1–2月份股票（A、B股）、基金总交易量6814.28亿元（双边计算）的6.24%。通过对上报报表中客户数的统计，网上委托的客户开户数达376万户，比上月末增加了约11.3万户。

600： IBM通知在美国全球服务部门就职的600名客户工程师，他们将被解雇。被解雇者包括为负责客户排除电脑及软件故障的员工。根据发给员工的通知，这次裁员将涉及被削减的岗位上的雇员及被认为不称职的雇员。IBM发言人称裁员是重新平衡业务的正常之举。

900： 数字安全专家、西班牙国防部网络安全顾问希门尼斯日前在圣保罗透露，每月有近900种新病毒进入因特网，在全世界造成的损失超过20亿美元。

3000万： 德国贝塔斯曼(Bertelsmann)公司首席执行官托马斯·米德尔霍夫4月5日证实，他的传媒今天想要收购正在苦苦挣扎的文件交换网站纳普斯特(Napster)公司。此前贝塔斯曼公司已经向其注入了数千万美元的资金。米德尔霍夫说他的公司准备追加3000万美元将Napster公司从其他投资者手中将其全额收购。

间，机箱左侧两个有力的进风口加上内部独特的设计也使这几款机箱的散热性能获得相当大的提升。由于采用了前置的USB接口，顺应了目前用户普遍关注的“数码港”概念，使用起来极为方便。多彩科技机箱月产销量已经达到了近20万台。

■ 捷波屠龙XP

捷波屠龙XP主板采用KT266A芯片组，支持高达3GB DDR SDRAM内存，板载AC'97声卡解码芯片，支持ATA100硬盘传输规范；支持AGP 4×模式，板载PCI槽5条、CNR插槽1条，同时附赠捷波主板特有的恢复精灵系统备份软件，使用户无需为系统崩溃或者超频失败而担惊受怕。售价820元。

■ 微星领先发布32XCDRW刻录机

继去年成功推出星族系列刻录机后，微星科技近日推出32X写入/12X覆写/40X读取的高速刻录机MS-8332，大大缩短了刻录数据的时间，把650MB的数据写入光盘只用了3分半钟不到。为保证在32X高倍速数据写入时，缓存区欠载的问题发生，微星MS-8332采用了第四代防刻死技术“精密连接技术”，使断点焊接的距离达到前所未有的1微米，加之内建2MB缓存，几乎杜绝了刻录光盘被“烧死”的情况发生。MS-8332还采用了AWSS防震系统有效控制噪音及振动，提供可靠又具弹性的刻录品质。

■ NVIDIA全新平台处理器



近期，NVIDIA公司在北京宣布，该公司已将DDR333内存集成进NVIDIA nForce平台架构中。新推出的nForce 620-D和nForce 615-D平台处理器将创新的PC平台技术与DDR333存储器的高速度结合在了一起。全新的平台处理器已在德国汉诺威CeBIT展会上展出。DDR333与nForce IGP的结合将大大提高图形性能，比目前最具竞争力的集成图形解决方案的图形处理速度还要快上15倍。nForce 620-D和nForce 615-D平台处理器目前正处于制样阶段。

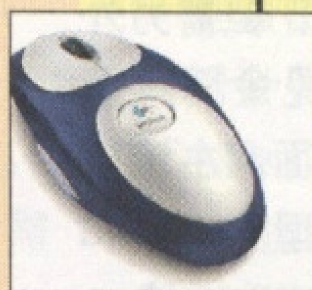
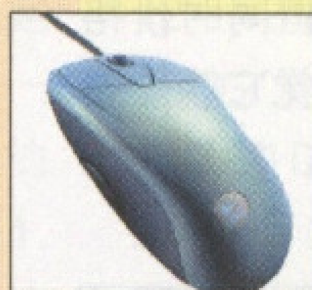
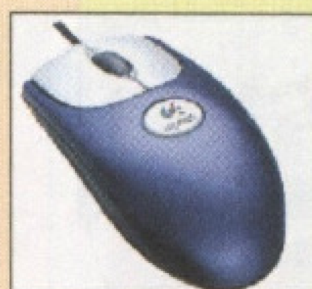
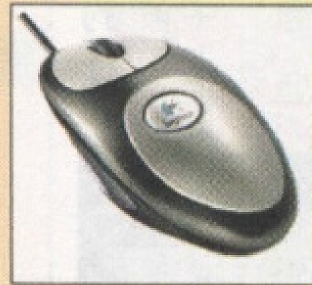
■ 麦蓝黄金组合



近日，深圳麦蓝电子科技有限公司推出电脑外设产品一体化的黄金组合。该组合采用麦蓝新推出的M-4102机箱、M-ATX-5400B P4 230 W P4电源、M-580 2.1低音炮、K2201多媒体键盘和3D鼠标。蓝色外观，为家庭和个人DIY用户桌面增色不少。

公告板

火眼金睛辨鼠标 真假罗技鼠标辨识方法

识别鼠标如同中医看病一样，也要用到“望、闻、问、切”。

第一，“望”，就是看鼠标的外观。罗技鼠标的包装盒印刷精美，色彩鲜艳。高档罗技鼠标产品包装盒底部的白色标签上注明了中文的品名、厂址及电话。盒子上方贴有红色的、印有“本产品使用电码防伪，请根据盒内说明拨打800-820-8850免费电话辨明真伪”字样的标签。正品的外壳目前大多采用亚光外壳，其特点是有光泽但不耀眼，看上去有一种珠光的感觉。而大多假货因其模具质量差，制作工艺低劣，故鼠标外壳看上去暗淡无光泽，接缝处有毛刺。

第二，“闻”，就是听鼠标按键发出的声音。正品的按键声音清脆，手感富有弹性。而假货的按键声音发闷，手感粘滞。这主要是两者使用的微动开关不同所致。

第三，“问”，就是要注意鼠标底部标签上的流水序列号（S/N号），每个罗技鼠标都拥有唯一的ID标号，且每款鼠标的S/N号均不同。而仿冒鼠标一般没有S/N号或所有产品的S/N号完全相同。

第四，“切”，就是注意鼠标内部的细节。我们可以将鼠标底部的小圆盖拧开，正品应该在圆盖内侧有一排突起的数字，这是因为罗技公司很早就采用了先进而完善的物料管理系统，所有产品的部件都有唯一的料号。而那些制造假冒鼠标的小规模手工作坊，根本不会考虑到这些。所以，凡是小圆盖上没有这串数字的，我们就可以认定其是假货。其次是看鼠标底部的紧固螺钉，正品上的螺钉都经过特殊处理，会放射出蓝色的光（光学鼠标采用黑色螺丝）。而假货所用螺钉则是普通白铁的。

其实，分辨真假罗技鼠标最方便的方法就是罗技鼠标产品所采用的800免费电码防伪技术。你只要按照包装盒内电码防伪使用说明书上所写的方法，揭开贴在鼠标上的防伪标贴，再拨打800-820-8850的免费查询电话。然后根据电话的提示一步步操作就可以查出该鼠标的真假。有了这些招术，假冒鼠标在你面前就无所遁形了。

■本刊实习记者 Littlewing



厂商：明基电通（Benq）
上市：2002年3月
售价：3799元
附件：驱动光盘、用户手册、质保卡、电源线、3.5mm音箱连接线。
推荐：文字处理及商业用户。
咨询电话：0512-8251233

眩目度：
口水度：
性价比：



明基FP567液晶显示器

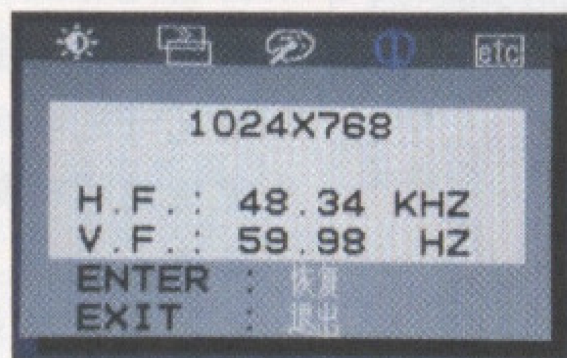
尽管LCD液晶显示器由于色彩、延时等方面表现不佳而难以替代CRT，但同时它也具有体积小、无闪烁、零辐射和文本显示锐利等众多优点。近一年来，LCD的价格也降到了用户可以接受的程度，一些以前不敢问津的电脑用户开始认识到LCD的种种优势，因此市场前景也逐步明朗。这次晶合实验室收到的FP567就是明基新推出的一款面向大众的15″液晶显示器。

从外观上看，FP567的外壳采用了传统的珍珠白，线条圆润流畅，给人以简洁之美；椭圆形的底座小巧而不失稳定性，同时该显示器也支持壁挂方式，但需另外购买配件。从显示器背面的散热孔里可看见金属屏蔽罩，这样做可有效防止干扰。由于此款产品面向主流市场，所以只提供了普通的模拟输入接口（D型头），和一般显卡能很好地配合使用。虽然数字视频接口（DVI）会使液晶屏达到更好的显示效果，但同时价格也较昂贵。搬动这款液晶显示器时，我们感觉它明显要比过去接触过的LCD轻，事实也的确如此：重量仅3.5kg。

6个控制键对称分布在显示器面板上：最左边的“ikey”键可自动调整显示器的显示效果（包括屏幕大小、亮度、对比度等），使其能在不同环境下达到最理想的状态；中间的四个键则用于控制OSD菜单，这和明基其它显示器设计基本一样。OSD菜单中的设置项较少，这也是因为LCD不存在几何失真、摩尔纹等问题，所以很容易调整。菜单中有八种语言可供选择，其中包括简体中文。



显示器控制键



OSD菜单

FP567的视角范围属中等水平，左右120°，上下100°，虽然和CRT还有很大差距，但从实用的角度讲已可满足需求，更何况屏幕还可以做25°范围内的仰角调整。这款LCD的最大屏幕分辨率为1024×768，限于LCD的现有技术，如要使用较低分辨率，就需要通过差值运算模拟，效果并不理想。FP567在1024×768下文本显示相当锐利，这正是其优势所在。

该显示器的亮度可以达到250Nits（流明），在同类产品中算是较出色的，但对比度方面做得就相对差一些，尽管标称的对比度达到350:1，即使我们把对比度调至最高，色彩仍然不是很饱满，实际观察效果也不很理想。FP567提供了三种色温选项：9300K、6500K和5800K，同时也可以手动调节RGB三原色，以达到最适合用户眼睛的色彩效果（一般来说亚洲人最适合用9300K的色温）。

从理论上讲，人眼对动态影像的视觉延迟一般在10ms左右，而现在LCD的响应时间最快也要20ms，所以不可能从根本上避免拖尾现象。为了进一步考察FP567的延时情况（它的响应时间为30ms），我们选择了QuakeⅢ和一部DVD动作片进行测试，结果DVD播放时表现良好，很难观察到拖尾现象；而游戏中的表现就不太理想了，特别是快速转身及跳跃时都可以观察到较为明显的延迟（如果是非动作游戏应该问题不大）。

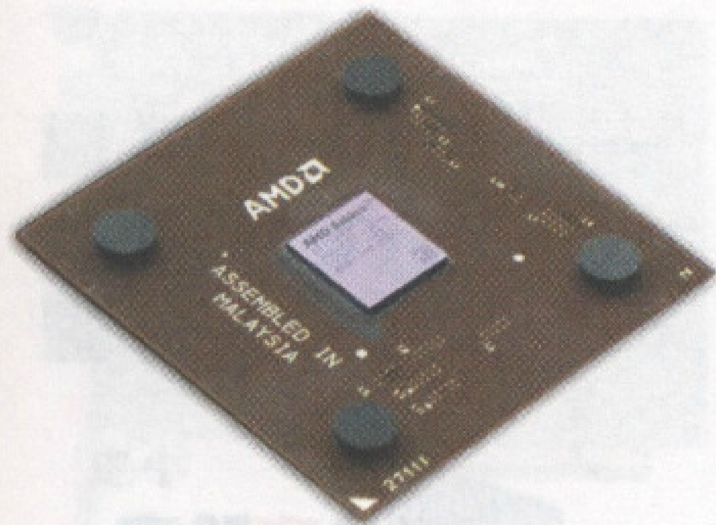
明基FP567内置双声道扬声器，再加上LCD特有的超薄外形，能给用户留出了更多的桌面空间。不过扬声器效果很一般，只是多提供了一项功能而已。

最大分辨率	1024X768
点距	0.297mm
色彩（百万色）	16.7
可视角度（左右/上下）	120° /100°
对比度	350:1
亮度	250Nits
信号反应时间	30ms
仰角调整	25°

编辑点评

作为一款中档液晶显示器，明基FP567外形简洁大方，有着相当不错的性能及显示效果。它具有出色的文本显示效果、很小的空间占用和无闪烁等特性，并且完全符合环保及辐射的标准，通过了最严格的TCO99认证，很适合文字工作者及一般商业用户使用。只是目前它的价格偏高，如能再低一些会更容易被所用户接受。 P

AMD Athlon XP 2100+处理器



厂商：超微（AMD）
上市：2002年3月
售价：不详
附件：不详
推荐：追求高速的发烧级用户。
咨询电话：010-62162690

眩目度：
口水度：
性价比：



在前不久的CeBIT展会上，超微（AMD）正式发布了Athlon XP系列的最新产品Athlon XP 2100+处理器。与过去的Athlon XP处理器一样，Athlon XP 2100+依然采用Palomino核心，核心频率达到1733MHz，较Athlon XP 2000+提升了67MHz。在与Intel P4的较量中，Athlon XP的频率虽然一直不能领先，性能却相当强悍，领先同频P4不少，这67MHz是否能够承担起“100+”的任务呢？

送测的Athlon XP 2100+为棕色底板封装，市场上能够找到绿色底板封装的版本，二者核心完全一样，用户可以放心购买。

送测CPU附有一款ADDA的散热器，体形较大，测试过程中我们发现该散热器安装拆卸相当困难，需要施加较大力度，在这里我们提醒用户在安装Athlon的散热器时一定要小心，千万不要压坏核心（实验室已经有两块CPU因此光荣牺牲了）。下面简单介绍一下该处理器的规格：制造工艺为0.18微米（未来的Thoroughbred核心将采用0.13微米），核心电压1.75V，总线频率为133MHz/266MHz（DDR），L1执行/数据高速缓存为64kB/64kB，L2高速缓存256kB，支持扩展指令集MMX/Enhanced 3DNow!/3DNow! Professional/SSE；支持过热防护功能（内建热敏二极管）。

为了让大家有清晰直观的认识，我们将它和一块Athlon XP 1700+的测试成绩列表进行对比。

Athlon XP 2100+发热量与它的性能一样惊人，我们切实体会到附送散热器的用意，在裸机状态下，CPU温度仍然保持在55～58摄氏度的较高水平（室温在20度左右）。从测试结果我们可以看到频率提升带来的增益显而易见，虽然在Quake Ⅲ和3DMark2001测试里差距不是非常大，但是在Super π和SiSoft Sandra 2002（CPU相关测试）两个对CPU依赖极大的测试中，Athlon XP 2100+领先达12～18%；FlaskMPEG对CPU来说也是一项负担极重的工作，解码、编码两项工作同时进行，Athlon XP 2100+依然领先，值得一提的是Athlon XP 2100+峰值速率能达到19.21fps，相当惊人；PCMark2002对CPU频率比较敏感，Athlon XP 2100+得以大幅领先。

硬件平台

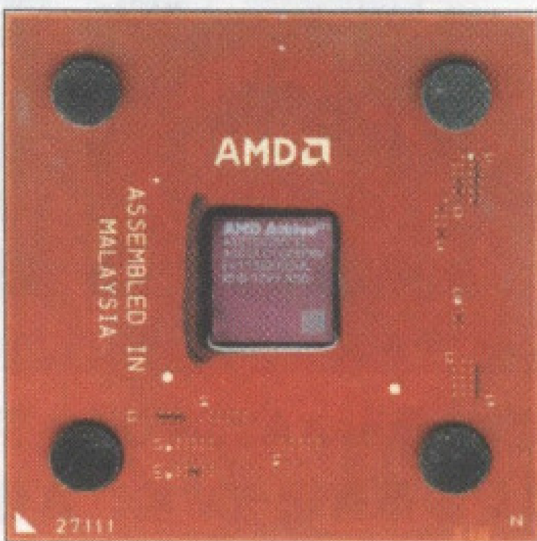
CPU：AMD Athlon XP 2100+/AMD Athlon XP 1700+
主板：捷波V333DA（VIA KT333 CE版）
内存：KINGMAX PC2700 DDRSDRAM 128MB×2（CL2.5）
显卡：技嘉GeForce3 Ti500 64MB DDR
硬盘：Maxtor金钻七 代20GB（ATA/133）

软件设置

英文Windows 98 SE
nVIDIA 28.32公版显卡驱动＋DirectX 8.1
VIA 4 in 1驱动 4.38v（a）版

测试结果

项目	Quake III		3DMark2001	Super π	SiSoft Sandra 2002		FlaskMPEG 0.6+Divx Codec 4.12	PCMark2002
子项	Fastest	HQ 1024X768	Default	104万位	Dhrystone ALU/Whetstone FPU	Integer/Floating-Point aSSE	fps	CPU Score
AMD Athlon XP 2100+	257.3	208.6	8096	78秒	4795/2411	9546/11069	17.68	5125
AMD Athlon XP 1700+	242.9	202.8	7765	88秒	4058/2035	8080/9390	16.29	4398



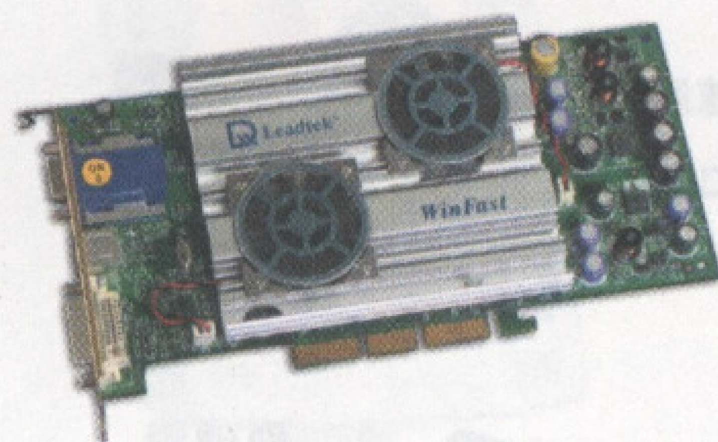
红色封装的Athlon XP 2100+



绿色封装的Athlon XP 2100+

编辑点评

不管是日常应用软件、游戏还是视频转换，Athlon XP 2100+都能轻松胜任，美中不足的是发热量较大。AMD将Athlon XP的频率提升到令人惊讶的1733MHz，0.18微米工艺几乎走到了尽头，这一点不管是从AMD的发展计划还是这款CPU的发热量来看都是不争的事实，我们期待着Thoroughbred核心Athlon XP的出现。



厂商：丽台科技（Leadtek）
上市：2002年3月
售价：3880元
附件：显卡驱动光盘、游戏光盘（2张）、S-Video输出及转接线。
推荐：发烧游戏玩家。
咨询电话：010-82667056

眩目度：
口水度：
性价比：

小虫
晶合实验室

丽台WinFast A250 Ultra显卡

这是一块所有PC游戏玩家梦寐以求的显卡。

将丽台WinFast A250 Ultra（GeForce4 Ti4600 128MB DDR）显卡拿在手里，你就会感觉到它沉甸甸的“份量”，这份量不仅来自它的NV25核心，更因为它绚丽夺目的外型。由于GeForce4 Ti4600具有300/650MHz的核心/显存频率，为了让它稳定运行，显卡厂商们无一例外地使用了超长的PCB板、毫不吝啬的元件及夸张的散热器，这使得每一块显卡都价格不菲。也许为了让用户心理平衡一些，NV25核心的显卡都拥有华丽的外表，而眼前的这块WinFast A250 Ultra无疑是最能吸引玩家目光的显卡之一。

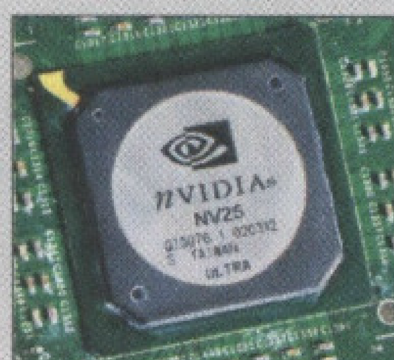

风扇防尘网

WinFast A250 Ultra使用标准公板设计，独特的散热器设计是它区别于其他显卡的地方：散热片覆盖面积超过了PCB板的50%。散热器的对角安装了双风扇，两个风扇被封起来，同时还使用了防尘网。散热片为质地很轻的银色铝质，显卡正反面各一片，上有很多凹槽用以增加散热面积，如此漂亮的显卡即使摆在桌子上，也是一件精美的艺术品。

由于硕大的散热器影响，丽台将公板显卡供电部分的两颗电容合成了一颗（此外还有少许改动），其余部分和公板完全一样。将散热器移开以后就可以看到GPU和显存了，这是一块台湾产的NV25 Ultra芯片，运行频率为300MHz；显存是三星2.8ns 128bit DDR，运行频率是325MHz，正反面一共8片，容量128MB，独特之处是没有引脚。和公板一样，它装备了Silicon Image的DVI显示芯片和Conexant公司的视频编码芯片，但没有提供视频输入功能。输出接口面板是金色的，提供VGA、DVI和S-Video输出接口，借助nView可实现VGA+VGA、VGA+DVI、VGA+TV和DVI+TV这4种双头显示模式。

这款丽台显卡的包装内除驱动盘和输出线外，还附送了两款游戏。驱动光盘里带有很多实用的软件，除丽台特有的WinFox工具外，还赠送了WinFsat DVD播放软件，此外Speed Runner可以很方便地对显卡进行超频和查看各种信息。可惜WinFast A250 Ultra不支持硬件监控，相反低端的丽台A170V（GeForce4 MX440）却带有这一功能，真令人费解。性能方面它当然也不含糊，由于过去已经测过了全系列的GeForce显卡，这次我们只是进行了简单的测试：在中文Windows 98 SE下借助P4 2.0A＋Intel D850MD＋256MB RDRAM和雷管XP 28.32驱动，3DMark2001得分为10032，而在Quake Ⅲ 1.31h中设定为High Quality 1024×768，A250 Ultra跑出了250.2 fps的高分。尽管这些成绩足以傲视群雄，但是我们认为当前的测试软件还不能反映它的全部实力。


供电部分比较，左边是丽台Ti4600，右边是nVIDIA样板。



GPU



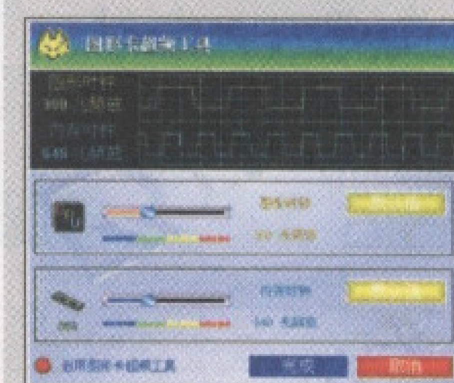
显存



DVI显示芯片



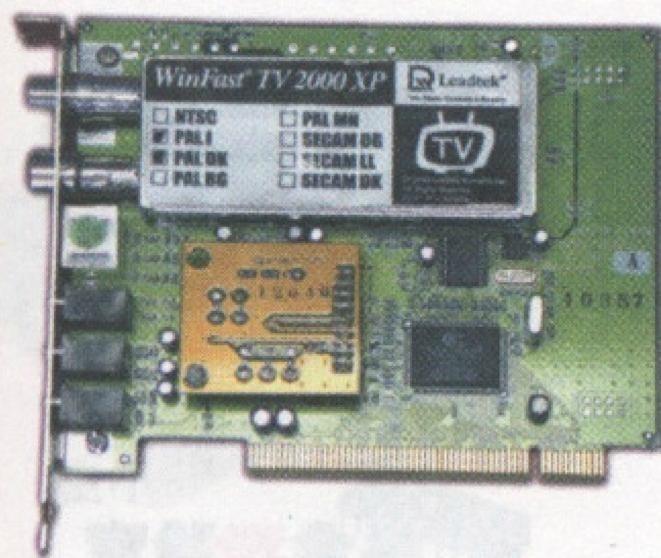
视频编码芯片


Winfox中的超频工具

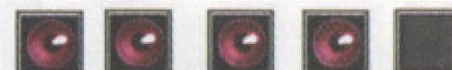
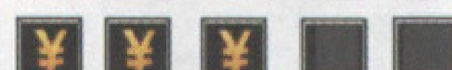
编辑点评

WinFast A250 Ultra拥有无以伦比的强劲性能和极富艺术感的造型，此外在驱动、周边附件和功能方面的设计也无一不体现出丽台的大家风范。当然WinFast A250 Ultra也有缺点：它的售价可不是一般玩家可以承受的。不过如果你是一个骨灰级玩家，不在乎这块显卡的价格，那么不要犹豫，WinFast A250 Ultra无论装在主板上还是摆在客厅里都是你值得炫耀的好东东:)。

丽台WinFast TV2000 XP电视卡



厂商：丽台科技（Leadtek）
上市：2002年3月
售价：750元
附件：驱动光盘、说明书、遥控器、FM天线、红外传感器、视频连接线、音频线、7号AAA电池一对。
推荐：希望在电脑上看电视、录节目的用户。
咨询电话：010-82667056

眩目度：
口水度：
性价比：

答笛



丽台科技是大家非常熟悉的台湾省厂商，其WinFast系列显卡和其他多媒体产品多年来在玩家心目中享有较高声誉。这次丽台送来了他们新一代的电视卡：WinFast TV2000 XP。这是一款内置式PCI电视卡，除能进行基本的电视接收外，还拥有FM收音、视频捕捉等多种附加功能。

打开外包装，我们发现里面的附件十分丰富，其中还有一对7号AAA电池（遥控器用），不由得让我们感受到丽台的细心之处。WinFast TV2000 XP采用绿色PCB，上面插着一块小的子卡（收音模块）。这款电视卡采用PHILIPS的高频头（电视调谐盒），主芯片是常见的Conexant BT878A，是一款带有采集功能的视频编码芯片。



Conexant BT878A芯片


丰富的附件

这款电视卡的功能非常多，因而安装步骤比我们熟悉的显卡要略为麻烦一点。好在说明书十分详细，且图文并茂，在它的帮助下安装还是很轻松的。所有硬件设备安装好后，开机插入驱动光盘会自动运行安装程序，按提示即可装好全部驱动和应用软件。

装完后桌面托盘中会出现一驻留程序，这时用遥控器对着红外传感器按下Power键，或双击驻留程序图标，就能启动“WinFast TV”电视接收界面；用右键点击程序图标则会弹出“WinFast TV”和“WinFast FM”的选择菜单。“WinFast TV”的载入速度较慢，启动画面停滞约5秒左右才能出现稳定的电视画面。

丽台WinFast TV2000 XP采用自动TV频道扫描方式，扫描速度很快。我们连接上有线电视天线，用“WinFast TV”在5分钟内便能扫描出50个有效频道，搜索时程序能很好地辨别出干扰信号，并能根据信号强弱自动屏蔽掉信号微弱的频道，搜索完成后还可手动微调。试用时采用的显卡是ATI Rage128 16MB，电视卡在“覆盖模式（Overlay）”下播放电视节目的效果相当不错，图像清晰，色彩饱满，基本看不到锯齿；伴音也很清楚，没有杂音。“WinFast TV”程序能够存储108个预置频道，并可编辑频道名称和设定喜爱频道，以方便选台。遗憾的是，我们没有发现过去丽台电视卡带有的16频道预览功能。


“Winfast TV”电视接收界面

附带的遥控器按键不是很多，显得很简洁，可以方便地实现电视/收音切换、频道搜索/转换、全屏切换、音量控制、静音、制式切换和微调等基本控制功能。

这款电视卡具有FM收音和视频捕捉功能。电视卡自带的天线较长，使用它接收FM调频广播的效果还不错，但也许是因为信号强弱不同的缘故，一些台的噪声较大。视频捕捉功能也很方便，只要接好信号源（当然也可以直接录制电视节目），在“WinFast TV”中选好影像采集设备和录像格式，按下“开始录像”按钮就可方便地录制了。它能支持的视频采集最大分辨率为720×576，采集后文件格式为MPEG1、MPEG2或者AVI（MPEG4）。我们试用时用的是Duron 1GHz的CPU、192MB内存，采集时基本没有出现丢帧现象。

编辑点评

丽台WinFast TV2000 XP的收视和收听质量都不错，调节功能较完备，CPU占用率也很低，完全能满足日常在电脑上看电视和听FM电台的需求。值得一提的是，Winfast TV2000 XP从安装步骤到应用程序都提供了全中文界面，并能自动选择中国制式，本地化工作做得不错，为不熟悉电视卡的用户提供了很大方便。不过，也许是因为刚刚上市的缘故，相对于同类产品来说，它的价位显得有些偏高，也许眼下还不是选择它的最佳时机。



厂商：佳能（中国）有限公司
上市：2002年3月
售价：1588元
附件：快速安装指南、驱动光盘、附送软件光盘、软件安装指南、促销活动单。
推荐：需要经常打印文档和高质量图片的家庭、办公用户。
咨询电话：010-85298468

眩目度：
口水度：
性价比：



小虫

晶合实验室

佳能S520彩色喷墨打印机

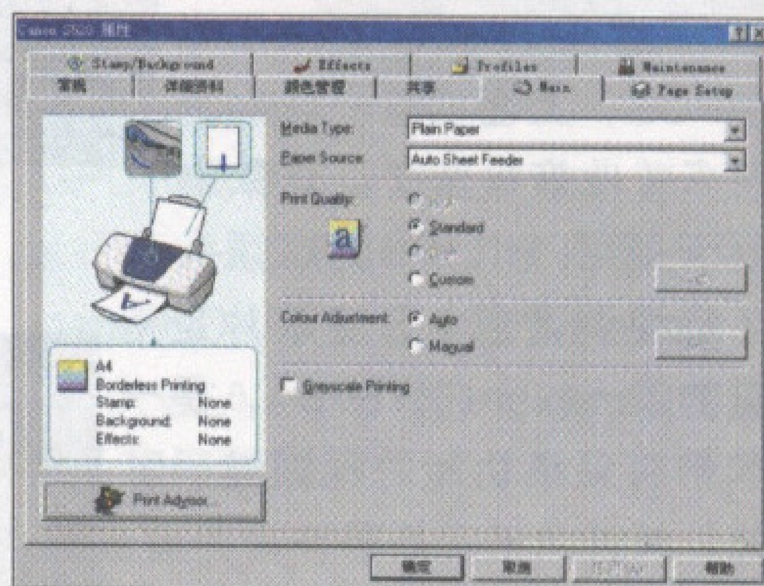
对SOHO或者是办公一族来说，一台得心应手的打印机会增加很多工作的乐趣。前不久，著名外设厂商佳能发布了两款最新家用彩色喷墨打印机S750和S520，它们带来了什么？下面我们将要向大家介绍的就是其中的S520。

S520的外表很朴实，没有任何花哨的设计。S520在功能上应用了诸多先进技术，在动力系统方面包括：4马达系统（分别驱动进纸、自动供纸、墨盒移动及清洁单元）、1088个喷嘴（2×160个黑色喷嘴、3×256个彩色喷嘴）和新型进纸装置（独创的“接力进纸”技术，可以在打印出纸的同时完成进纸操作），这些设计使得S520可以达到黑白14ppm，彩色9ppm的打印速度。佳能应用了独创的数码精细技术来保证打印文件的高质量输出：精确色彩分布技术（将不同颜色的喷嘴按照“青-品红-黄”和“黄-品红-青”的顺序对称排列，可解决打印头在前行和回程时打印色彩不一致的问题）、5微升墨滴2400×1200dpi打印分辨率、照片逼真技术（更逼真地还原绿色树叶、蔚蓝的天空和海洋）、全新高亮度墨水；体贴用户的实用设计：独立式墨盒（透明墨盒，可以直接观察余墨量）、无边距打印（可以实现4×6英寸到信纸和A4幅面无边距打印，在驱动程序的对话框中有4种打印区域供设置）、双平台支持（包含并行口和USB标准端口，可以支持Windows系列操作系统和Macintosh）。

尽管附带的是一本英文快速安装指南，但它“手把手”式的设计也可让初次使用打印机的用户比较轻松地完成初始化工作。与之相对应，驱动程序界面也是英文的，附送的软件光盘里包含ZoomBrowser EX 3.0.0、PhotoRecord 1.4.1、ImageBrowser 2.0.3、PhotoStitch 3.1.5等软件。

下面我们将进入测试阶段，测试的重点是黑白文档、彩色相片的打印速度和质量。

文档打印测试使用了一篇20页的Word文档，里面包括30196个字符以及少量的图片和表格。S520在80秒内处理完了这个文档，11分45秒打印完毕，从速度上看并不算很快（与设置有关）。S520在普通打印纸上的文档打印质量和激光打印机相比还有一定差距，不如激光打印机锐利和均匀，不过在相片纸上打效果非常好（当然，不推荐用这种奢侈方式打印文本）。



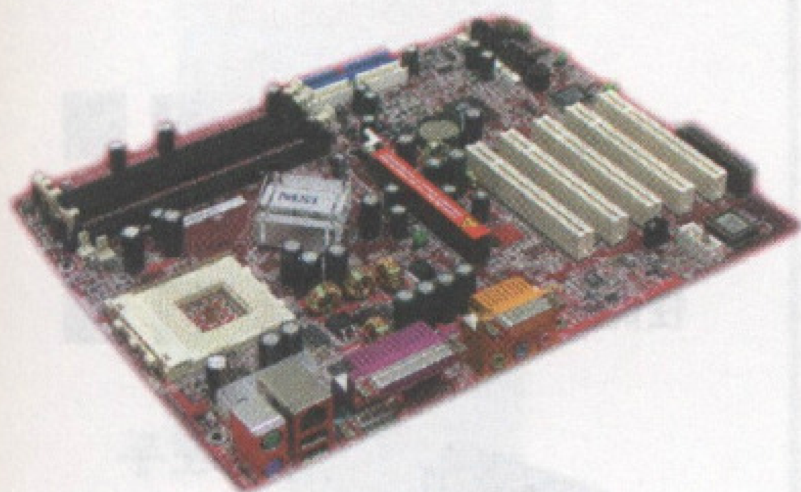
S520打印机属性界面

彩色打印方面，我们选择了一个600dpi的打印样张和几幅很细腻的图片（包括山和天空、男性皮肤、中国结、水和树木），在厂商随机附送的相片纸上使用1200dpi分辨率打印。从打印样张上看，S520的字体很锐利，反白的效果也不错，色彩过渡自然；不过青色和黄色90%到100%之间的过渡无法分辨；行宽（LINE WIDTH）在1pix下黄色表现不好；点质量（DOT QUALITY）在1pix下反白不可见。

图片打印中我们发现S520中应用的照片逼真技术（Vivid Photo）可以让图片的色彩和对比度比在默认模式下有一定的提升，不过通过和原图仔细对照，我们发现还是默认模式更接近真实（照片逼真技术默认关闭）。默认模式下，S520虽然在明暗过渡方面的表现不是很理想，但色彩很鲜艳，和显示器的显示相比表现出了更多的色彩元素，只是略有失真，需要进行进一步的色彩校准，对比度方面令人满意。

编辑点评

S520在技术方面并没有太大突破，绝大多数技术规格和前代产品相比都没有提升，主要的改进是进纸”、精确色彩分布和照片逼真技术。从实际效果来看，这些技术带来的好处很有限，从另一个侧这也说明现在的打印机技术已经趋于成熟了。以S520良好的易用性、独特的设计和相当不错的表现，不高昂的价格，相信可以让大多数用户满意。



厂商：微星科技（MSI）
上市：2002年4月
售价：1450元
附件：COM2口、USB口、USB + DEBUG和S/PDIF扩展卡各1块、驱动光盘、说明书。
推荐：不计较价格的玩家和硬件发烧友。
咨询电话：021-52402018

眩目度：4/5
口水度：4/5
性价比：3/5

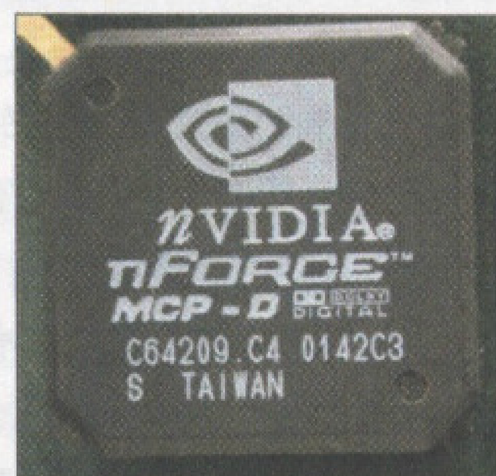
魔之左手
晶合实验室

微星K7N415 Pro主板

提起nVIDIA，大家一般会想到其强劲的图形芯片，其实nVIDIA去年推出的面向AMD平台的nForce芯片组也同样拥有卓越的性能，不过由于其高昂的价格，在国内市场上很少有人问津。为了降低成本，这次nVIDIA将其nForce 420芯片组中的集成图形芯片移除，推出了nForce 415芯片组（这有点像过去的i815E→i815EP）。曾在第一时间发布nForce 420主板的微星科技，这次又抢先推出了采用nForce 415芯片组的K7N415 Pro主板。



IGP 128北桥芯片



MCP-D南桥芯片

这款K7N415 Pro主板仍采用微星惯用的深红色PCB板，板载1个AGP 4×插槽，5个PCI及1个CNR插槽。主板上提供了3个184Pin内存插槽，可以支持PC 1600和PC 2100规格的DDR内存。主板板载2个USB 1.1接口，并提供了2排USB扩展针脚。这款板子也带有微星特有的DEBUG功能，可通过扩展卡上的4个LED灯显示系统状态。

从主板布局来看，K7N415 Pro主板基本沿用了K7N420 Pro的设计。由于nForce 415并没有内置显示功能，K7N415主板取消了原来的VGA接口，在这个位置留下了一个空缺，COM2口需用微星提供的扩展卡从板上针脚引出。

nForce 415-D的MCP南桥集成了10M/100M LAN和声卡（APU）功能，APU部分与XBOX游戏机中使用的音频单元基本相同，具备强大的音频处理能力，它支持DirectSound 8.0，同样拥有32路混音器（每路8个音效）和杜比（Dolby）编码功能，可以同时处理192个2D音频流或者64个3D音频流；支持EAX 1.0/2.0环境音效，并能提供S/PDIF数字输出，其功能之强大绝非一般的AC'97软声卡可比。即使是和中高档的独立声卡相比，MCP的APU在能力上也不会有多大差距的，甚至可能在某些方面更胜一筹。

这款主板提供了从100MHz到157MHz的外频选择，但由于不支持内存和AGP的频率异步，因此在外频（FSB）改变时，内存和AGP工作频率也会随之变动。例如使用157MHz外频时，内存和AGP频率将分别达到314MHz（DDR）和79MHz。

我们的测试平台为Athlon XP 1700+ CPU，技嘉GeForce3 Ti 500 64MB DDR显卡，内存为三星128MB×2 PC 2100 DDR，希捷酷鱼IV 60GB硬盘。测试时使用英文Windows XP系统，主板驱动为nForce APU芯片组驱动1.0版，显卡驱动为雷管28.32官方正式版。

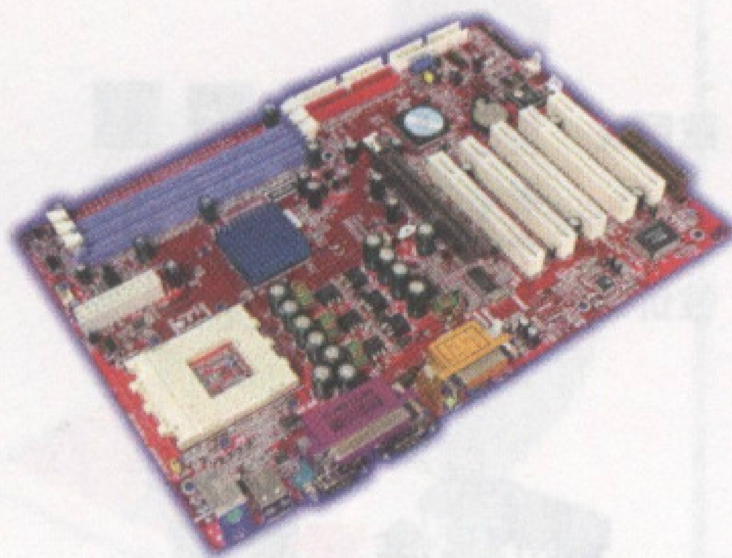
在内存带宽测试中，由于不能在BIOS中对内存进行充分优化（只能调整CL值），因此得分偏低，未能体现出双内存通道的优势；但在3DMark 2001 SE，Super π 等测试中，nForce有着不俗的成绩，其中104万位的Super π 运算时间达到1分13秒，甚至比某些KT333主板在同样配置下的成绩还要好。

测试成绩

Sisoft Sandra 2002te	RAM Int Buffered aEMMX/aSSE Banchwindth	1815
	RAM Float Buffered aEMMX/aSSE Banchwindth	1771
WinBench99 V2.0	Bussiness Disk WinBench99	6690
	High-End Disk WinBench99	17100
CC Winstone 2002		32.3
Business Winstone 2001		58.3
Super π V1.1	104万位运行时间	1分13秒
QuakeIII V1.30h DM6地图	Fastest	245.7
	High Quality 1024×768	205.4
3DMark 2001 SE	1024×768的32位色	8004

编辑点评

nForce 415芯片组在性能上没有什么让我们惊喜的亮点，在各项测试中都与现在主流的KT266A水平相当，且除了内存性能外，与VIA KT333的水平也比较接近，对于一款半年前就该推出的产品，这样的表现也完全可以接受。考虑到nForce MCP南桥集成的功能强大的声卡，以及K7N415 Pro提供的多个USB接口和其他特色功能，这款主板还很值得玩家们关注的。不过高达1450元的售价恐怕会使普通消费者望而却步，如果价格能再低上200～300元，无疑会使它更具吸引力。



厂商：捷锐科技（Jetway）
上市：2002年3月
售价：890元
附件：驱动及工具光盘，英文说明书，USB扩展卡。
推荐：希望升级为DDR系统的AMD忠实用户。
咨询电话：8008100195

眩目度：
口水度：
性价比：

魔之左手 晶合实验室

捷波V333DA主板

自从威盛公司（VIA）的KT266A凭借优秀的性能和兼容性重新夺取AMD系统芯片组老大的地位后，相当长一段时间里，AMD平台的芯片组市场显得非常平淡，而对于正准备全面出击的DDR333内存来说，将不得不面对着没有稳定的主流芯片组支持这种尴尬境地。不过随着SiS、ALi和VIA纷纷发布他们支持DDR333内存的芯片组，这一问题终于得到了解决，其中威盛的KT333芯片组作为KT266A的当然继承者，是消费者们最为关注的产品之一。

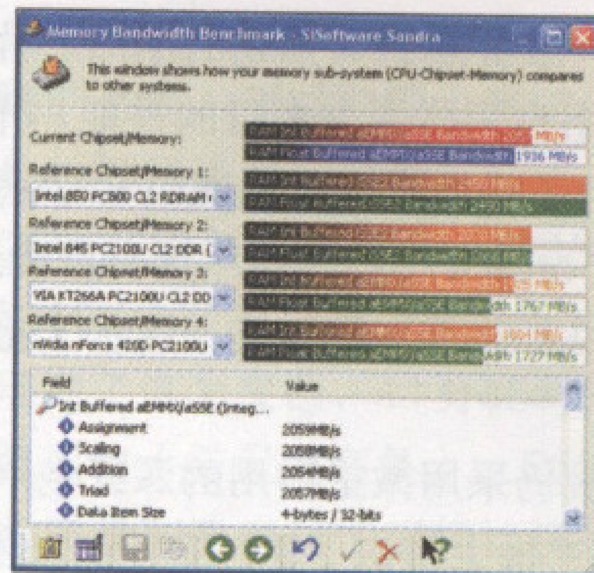
捷波的V333DA就是较早上市的KT333芯片组主板之一，芯片组采用VIA KT333北桥芯片+VT8233A南桥的形式，其中的超级南桥VT8233A不仅提供了对ATA/133硬盘的支持，而且在使用ATA/100/66等标准的硬盘时，磁盘性能也有相当大的提升。上市后不久，捷波便将所有的VD333A主板的北桥KT333芯片升级为KT333 CE版，与原来的CD版KT333北桥相比，主要提升了使用DDR333内存时的稳定性。



KT333 北桥芯片

V333DA主板采用红色PCB，ATX大板，尺寸为305×210mm，板载5条PCI插槽，1条AGP4×插槽和1条CNR插槽。主板上提供了3个DIMM内存插槽，可支持PC1600/PC2100/PC2700规格的DDR SDRAM内存，支持内存总容量为3GB。主板上除了集成两个USB外接口，还有一个板上USB扩展插针。这款主板板载AC'97声卡，并提供了游戏杆接口。

该主板需要使用板上跳线选择100MHz或133MHz的CPU外频，并在BIOS中提供了100MHz～132MHz和133MHz～200MHz的线性外频调节。V333DA拥有CPU和内存电压调节功能，可使超频的系统更稳定。为解决AMD高频CPU的散热问题，捷波主板为用户提


Sisoft Sandra 2002 te Memory BenchMark得分。

供了"冰芯精（Cooling Sprite）CPU降温功能；V333DA主板的"恢精灵（Recove Genius）"则更为用，它可在不进入系的情况下备份和恢复盘数据，对用户数据保护可谓非常周到。

V333DA主板仅提供了英文版说明书。主板随光盘中提供了威盛芯片组4 in 1驱动、AC'97声卡动及主板BIOS刷新工具，另外还附赠了可监控风转速及系统温度的"Winbond Hardware Doct Version 3.3"软件和PC-cillin 2000英文版杀毒件，同时提供了"恢复精灵For Windows XP"作主板上相应功能的补充；

我们的测试平台为：Athlon XP1700+处理器内存为KINGMAX PC2700 DDR SDRAM 128MB 2，技嘉GF3500TF显卡（GeForce3 Ti500），希酷鱼Ⅳ 60GB硬盘，测试时使用Windows XP英版，主板驱动为4.38版VIA 4 in 1，显卡驱动nVIDIA公版雷管XP28.32版。

Sisoft Sandra 2002 te Memory BenchMark	RAM Int Buffered aEMMX/aSSE Banchwindth	2030
	RAM Float Buffered aEMMX/aSSE Banchwindth	1906
WinBench99 v2.0	Bussiness Disk Winbench99	8060
	High-End Disk Winbench99	30300
Super π v1.1 104万位运行时间		1分14秒
CC Winston 2002		29.8
Business Winston 2001		56.6
3DMark2001 SE Pro	Default (1024X768、32bit)	8003
QuakeIII v1.30 DM6	Fastest	242.3
	High Quality 1024X768	203.4

编辑点评

我们看到KT333芯片组的性能与KT266A相比并没有太大进步，主要是因为现有的Athlon XP核心的外部带宽仅有2.1GB，所以DDR333内存的2.7GB带宽并未得到充分利用。就在KT333芯片组上市不久，KT400的消息又在不断传来。但在目前的市场上，和KT266A芯片组主板基本处于同一价位的KT333主板无疑将是绝对的主流。



厂商：北京瑞星科技股份有限公司
上市：2002年3月
售价：198元
附件：说明书、服务卡、163收费邮箱注册卡、安装协议盘
推荐：普通电脑用户
联系电话：010-86243399

眩目度：
口水度：
性价比：

iCat



瑞星杀毒软件2002增强版

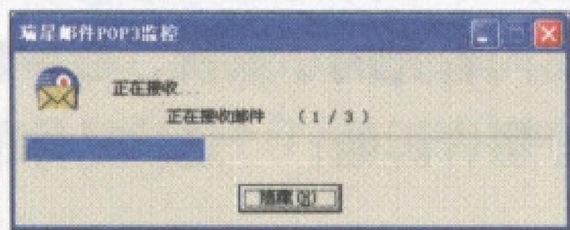


3月29日，《瑞星杀毒软件2002增强版》在北京首发，虽然从命名上看只是一个“增强版”，但实际在功能上有不小的改进和增强。

新产品的包装仍以传统的“雄狮”作为封面，包装内有1张光盘和3张软盘，这次为了配合其最新改进的邮件防毒系统，特意赠送了价值60元的163.net收费邮箱（从免费邮箱升级，容量为30MB，支持8MB附件）。

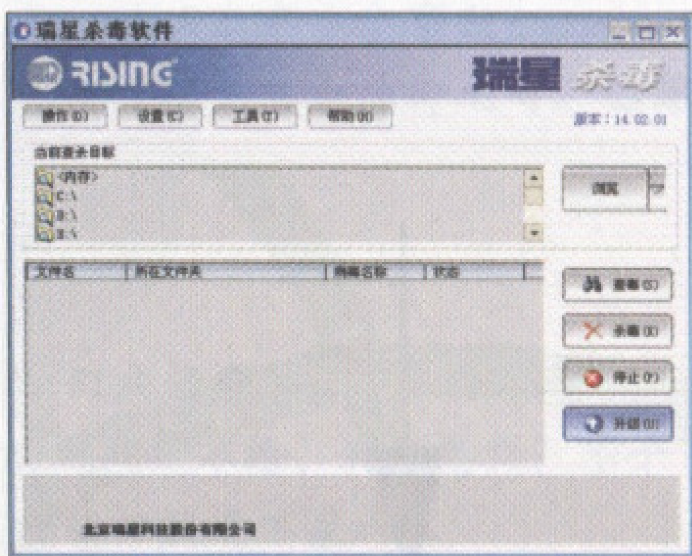
增强版的安装仍然需要读取协议盘的加密信息，而且这张协议盘是无法复制的，这样大大增强了其防止盗版的能力。软件的安装分为两部分：瑞星杀毒和瑞星个人防火墙。前者主要负责查杀病毒及对病毒的实时监控，而后者就是网络防火墙，可防止黑客入侵。另外，该软件共有简体中文、日文、英文和繁体中文四个版本可选择安装。

电子邮件做为一种方便、快捷的通讯方式，已经和人们的日常工作、生活密不可分了。但与此同时，邮件病毒也越来越猖獗，像臭名昭著的欢乐时光、库尔尼科娃、SirCam、GOP、尼姆达、求职信等都是邮件病毒。它们破坏计算机的招数也是花样百出，有的直接破坏电脑中的文件或运行程序；有的则可以打开电脑“后门”，使非法入侵变得轻而易举；还有的自带SMTP（简单邮件传输协议）引擎，可以按照你的通讯簿自动发送病毒或任何文件，这样一来，你的电脑不但成了“毒源”，还面临泄密的危险，等等。



邮件监控

为了让用户能够放心地使用电子邮件，瑞星杀毒软件2002增强版特别加强了邮件监控的功能。不同于以往的杀毒软件，这次瑞星采用了最新开发的“协议层邮件双向过滤”技术，它可以实现在协议层上对邮件进行实时的监控，这种方式比以往“邮件代理”的查毒方式更加快捷高效，也不会因为查毒软件的“故障”而使得邮件客户端程序无法收发信件，最重要的是它不再受限于邮件客户端程序的种类，以往的邮件监控程序只能自动监控其预设的几个最流行的邮件客户端程序，而瑞星杀毒软件2002增强版的邮件监控程序适用于任何邮件客户端程序。为了验证这一点，我们特意从网上下载了几个鲜为人知的邮件客户端程序，有的可能大部分人都没听说过。尽管如此，当它们收邮件时，邮件监控都毫无例外地作了“例行检查”，这个过程并不需要用户作任何设置就自动完成了，测试结果令人满意。另外，邮件监控还支持Windows XP多用户并存使用。



瑞星杀毒软件主界面

瑞星杀毒软件2002增强版加强了对内存病毒的监控作用。新设计的“内存嵌入式”监控系统使得病毒无处藏身，一旦病毒程序驻留内存就会被查杀。增强版的所有查毒组件中都应用了瑞星独有的“病毒行为分析”技术，该技术可以帮助查毒程序有效地发现未知病毒，这在“病毒泛滥”的今天显得尤为重要。不过其效果还有待进一步验证。增强版还有一个重要的新功能就是“恶意网页防范系统”，据称该系统可以防范各种恶意攻击网页，非常巧合的是，在软件的试用过程中我们无意中打开了一个恶意攻击网页，于是IE窗口如泉涌般弹出，最终因系统资源耗尽而不得不重启，在整个过程中瑞星杀毒软件2002增强版始终没有作出任何反应，说明此功能还不够成熟，有待改进。

编辑点评

总的来说，这个增强版有不小的改进，特别是在对邮件病毒的监控方面，比同类软件有很明显的优势。而对恶意网页攻击的防范还不够理想，希望瑞星的技术人员能够加以改进。表面上看价格不算便宜，但是它还附赠了价值60元的163收费邮箱（可使用半年），所以，也算是物有所值。

劳动光荣

——献给所有坐在计算机前的劳动者

■本刊编辑部策划 司马平安执笔

记者从前不是记者。工作不是，理想也不是。记者从前是一名需要天天坐在计算机前的三维图形设计师。说是设计师，其实是高估了自己，因为大多数工作都只需熟练的重复。慢慢地，记者感到创造的灵感正在远去，而工作的热情也渐渐消失；慢慢地，记者终于明白，原来我只是一部大机器中的螺丝钉。

起初，记者是一颗坚硬的、充满韧性的、闪闪发亮的螺丝钉。但再好的螺丝钉在机器的震颤中也需要有人一次又一次地把它拧紧。有时，还需要来一点清爽的油，不要让它轻易地腐烂。然而在某些人眼里，这些并不重要，因为没过多久记者全身便已锈迹斑斑，憔悴的身体再也难以负荷机器的运转。于是，有人粗暴地把记者拧了下来，换上了另一颗坚硬的、充满韧性的、闪闪发亮的螺丝钉。

记者有些失望却未感到悲伤，只是怜悯地望着那个新来的依然闪着光的小家伙，心中黯然。低头看看自己的身体，好想告诉他："这就是你的未来……"

也许，记者还算是幸运，因为年轻，因为擦去了身上伤的锈斑，骨子里仍是坚硬。但经历过一次这样的折磨，记者终于懂得：人的生命是持续着燃烧的生命！



时间：2002年4月3日下午6点30分。

下班了？
哦。
怎么还没回家？
哦。
你在么？
哦。
看来是不在。
加班，烦！

一个小时过去了……

加完班了么？
哦。
还没？
哦。

又一个小时过去了……我的QQ突然响起……

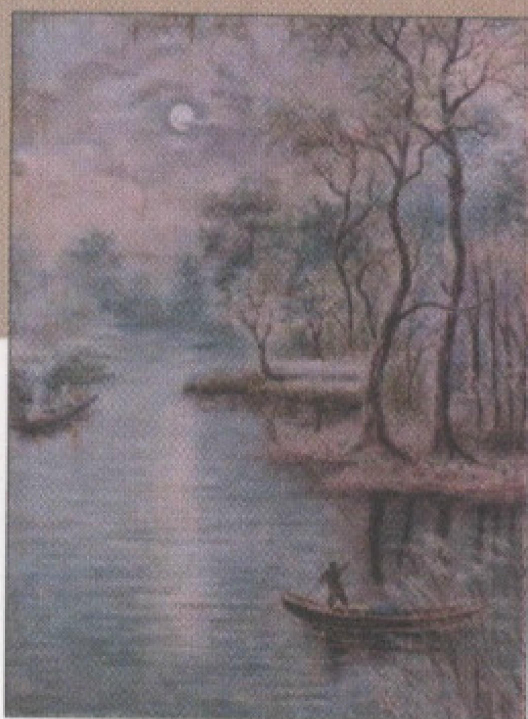
终于可以休息一会儿了，你找我有啥急事么？
也没有什么急事，只是很久不见想和你聊几句。你总这么忙么？
是呀，没办法。
那你们加班有加班费么？
没有，连一分钱都没有。
总加班，不应该呀，你们应该争取。
我们早就争取过了，公司就是不给，我能怎样？不干了？OK，你不干，有的是人干。中国缺什么但就是不缺人。
哦，那你们那里工资高么？
一般般吧，一个月也就两、三千大毛。
也不算高呀，福利待遇怎么样呢？
干吗？你想来我们这里上班呀？千万别来，各项福利据说都有，只是我到现在还从未见过。
那你还不跳槽？
往哪跳？天下乌鸦一般黑。就算有，也不是一时半会儿能找到的。
那怕什么？慢慢找呗。
老大，我穷呀。一个月之内找不到，我就得喝西北风去。

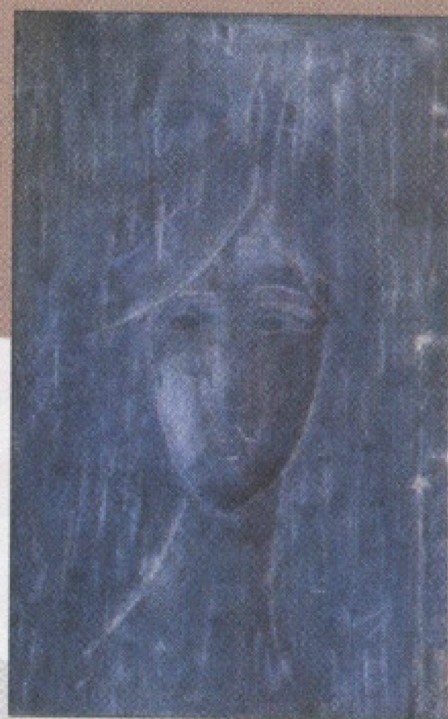
怎么会呢？离职人员应该可以拿到一笔补助金呀？
说起这个简直是太没人性了。规定是提前一个月通知，或者给一个月的工资作补偿。然而实际情况通常是，上午告诉你，下午就要你走人，劳动补偿？没有。公司愿意陪你打官司。因为自从你来的时候所办的手续就都是不正规的，你拿不出任何对你有利的东西来，包括劳动合同。说你是试用期，你还真没脾气，别看你干了一年多了。别问我为什么当初不提出来签劳动合同，这问题太幼稚了，正规公司有几家啊？又能有几家按照国家规定办的？没劳动合同，你干不干吧，不干就走，有别人呢。还是那句话，中国缺什么但就是不缺人。
你这么忙，有没有得什么职业病？
哎……腰酸、背痛、腿抽筋……还真是一个都没有少。
好惨。
还好，习惯了。啊……有工作来了，我先忙了……

这是记者对我国某大型网站的负责人所作的一次暗访，因为在对有关劳动保护问题的采访过程当中，记者已碰了好几次钉子。大多数人都不愿直接告诉记者他们在收入、福利等方面的细节问题。而少数几个坦言的人，在采访的过程中也一再要求记者不要透露他们的姓名和所属单位。

插文　我国某大型IT公司所设福利项目（仅供参考）

■岗位补助：对具有特殊工作性质岗位上的员工给予必要的补助。
■年底双薪：在春节当月发放，作为员工一年来对公司贡献的回报。
■奖金计划：针对有突出贡献的员工给予必要的奖励措施。
■住房积金：公司定期为员工个人帐户存入积金，以资助员工购房。
■医疗保险：员工治疗、体检费用的保障。
■退休金保险：为员工提供退休后的基本生活保障。
■失业保险：维持员工失业后的基本生活费用（具体数额由各城市根据实际情况制定并上报国家审批）。
■工伤保险：保障员工发生工伤事故后治疗及生活的基本需求。
■补充保险：包括员工人身意外保险、出差意外保险等。
■休假制度：除法定节假日外，提供员工各种带薪假期：年假、探亲假、婚假、搬家假等。
■培训制度：为提高员工的工作能力与业务水平，而由企业提供培训或出资（全部出资或部分出资）供员工学习的规定。






“五·一”在即，为了能在这个劳动人民的节日里，写一些与每个劳动者切身利益相关的事，记者只好通过种种非正式的方式，挖掘出一个又一个发生在中国IT劳动者身上的真实故事。

第一个故事：跨国企业的风度

孙先生的经历超出了记者的想象，仅一份求职简历便长达18页，其中不但有诸如私企、民营等很多小型的IT企业，还有着大量著名的跨国工司。单凭这份简历，记者甚至怀疑孙先生是不是个毫无耐性的“跳槽迷”。但结果却不是，因为从一个小职员到总经理，从每月几百元的收入到今天月薪过万的富裕，显然孙先生的成功与他的选择和经历无法分离。正如他所说：“这一切当然是因为个人发展的考虑。”

从国企跳到外企是孙先生人生中的一个转折点，不是因为工资比原来高出了几倍，而是因为在这里孙先生学到了很多东西。一般来说，每一家外企都会把员工的福利放在重要的位置，而培养员工这一环节又是其中的重中之重。孙先生去过很多家大型的跨国公司，因此得到的培训机会也比一般人多了数倍。

如今，孙先生又一次走上了新的岗位，手下几百名的员工象他当年一样正在工作中不断的学习，而如何让这些员工可以长期留在这里成为了他所面临的新的课题。

孙先生选择的做法并非是依靠一纸合同去限制，而是用更好的福利手段引出每个员工的热情。因此在这里不但国家要求的所有福利项目一应俱全，而且其他几乎所有公司应该为员工考虑的，公司都做出了妥善的安排。

譬如，根据员工工作性质不同，公司的很多部门采取了弹性工作制。即每天不固定上下班时间，而只要完成8小时工作就可以了。又如，IT工作人员经常会出现视力下降，颈椎劳损等职业病，因此公司特意给每为员工提供了劳动安全手册。手册中不但会告诉你在电脑前工作时正确的坐姿、离显示器的距离、座椅的角度、如何防止颈椎劳损，应在工作多久后适当休息并做保健操，甚至还会教你该如何做操。

这样的企业是成熟的企业，因为它在重视人的利益的同时也保证了相对更强的人才吸引力。

总的来看这些跨国公司队员工的福利待遇应该是所有公司中表现最为突出的，就拿最基本的薪酬管理来说，跨国企业就具有明显的优势，因为其中不少公司已抛开了原有的“Pay for job”（由工作决定薪金）的薪酬管理方式而采用了比较先进的“Pay for person”（由个人能力决定薪金）的方式。后者对企业而言具有的优势在于，可为雇员拓展多种职业发展的途径，并认可了企业组织不同层级的员工所具有的不同价值，强化了“如何”完成工作，加速推进组织间的流动。而对员工来说也意味着个人能力可以体现为更大的价值，另外在培训与发展方面也可获得更多的支持。由于这种薪资系统涉及到人力资本管理的每个方面，例如工作设计、培训和发展、绩效管理等，因此它需要HR部门投入大量的资源和精力，而我国的大部份企业采用的是人事部或人力资源部的管理方式，这就给企业的人力资源管理人员提出了极高的要求。

当然，并非所有的跨国企业都能做到如此的出色，但至少在国家所要求的方面，这些公司都是一定会执行的，因为任何一家在华的外国企业其劳保福利都有统一规定。而这些公司的职员聘用也必须要在外企集团服务公司（FESCO）和国际企业合作服务公司的监督下才能实现。



第二个故事：我国的这些大公司

随着IT业在我国的发展，近几年来我国也涌现出了不少规模较大的企业。刘小姐就曾经是这其中的一员。

刘小姐是我国某著名大学毕业的高材生，其实她在上学时所学的专业与IT业并无太多的关联。但是大学时，张朝阳、汪延、丁磊等一个个中国著名的IT英雄都曾在她的学校做过讲演。“他们那种年轻有为一下子便迷住了我。”刘小姐在谈到之后为何会放弃原专业而选择了一家国内大型的网络公司时这样说。

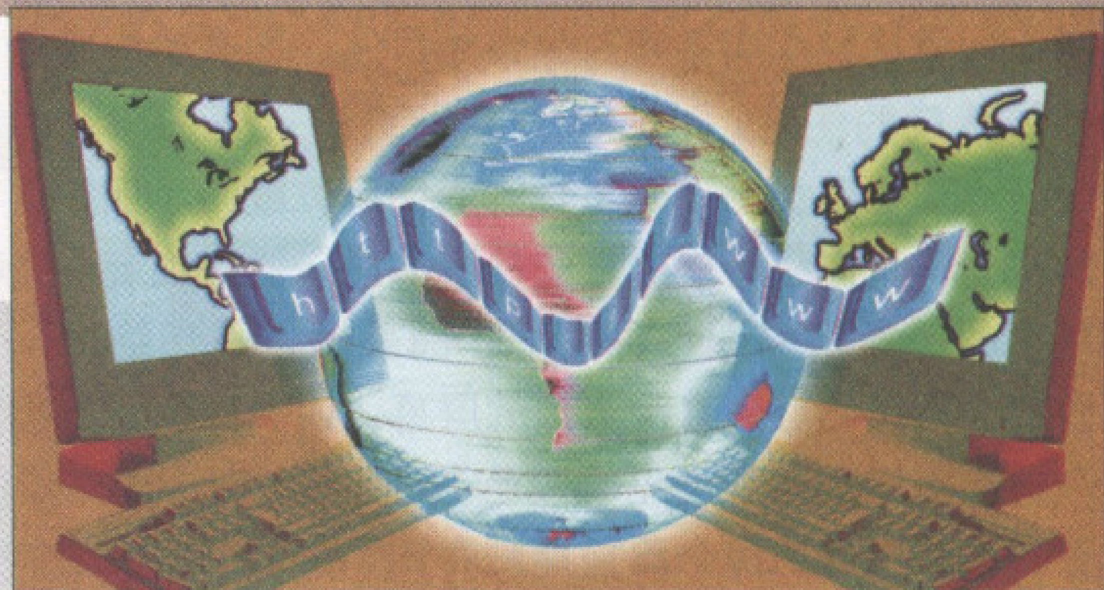
但是，工作了一段时间之后，刘小姐在身心疲惫之中并未感受到多少的快乐。

一年365天，一天24小时，分分秒秒网络都在不停息地跟随地球运转，而今天的网站作为第四媒体，也负担了一部分媒体的责任，因此其中的工作人员常常需要夜间值班甚至是丧失节假日以更好地为网民服务。可以说，这是一项非常辛苦的工作。

一般来说，刘小姐每天的工作时间是由早晨9点至下午6点。但由于工作性质的因素，主动加班与被动加班的情况都比较多。而至于加班费，她却从未拿到过。由于这是自己当初理想的工作，因此刘小姐也不太敢于向单位询问这方面的问题，生怕领导会因为自己“斤斤计较”而失却了这份工作。

至于福利方面，一般来说国家要求的各项基本福利措施这里还算做得不错。但是，其它的福利项目就少之又少了。

刘小姐的工资也不是很高，她是一名静态页面设计师，一般每大概有2500元人民币左右。乍一看，好像比国有公务员的收入水平稍高一些，但是这些人员在福利方面的收入却比机关单位少了许多，既没有平时发放的各种福利用品，也没有较高的补助金，譬如过节费，一



般网站中的工作人员在节假日只能拿到100元至300元的过节费，而在某些机关中这一费用最高可达千元以上。

不过据刘小姐自己说，她的境况还算不错，因为在所有网站的工作人员中，还有一类人的收入及待遇更低。这些人工作在其它行业的公司所开办的只具单一业务的网站中，由于他们的工作不能使所属公司直接受益，而这些公司所需要的工作人员水平也不是很高，因此，他们各方面的收益都得不到公司应有的重视。

去年的冬天格外的寒冷，而中国各大网站的大裁员也给那个冬天抹上了一层寒霜。刘小姐的梦在那时破灭了，但她并未因此而忧伤，她成熟了，选择了另一条更适合她自己的平稳的路。

第三个故事：正在发展的中小型企业

小王是记者大学时的同窗，虽然毕业已有几年，但由于大家还在同一行业，因而彼此的联系还算密切。他是一名程序员，记者曾经遇到的很多技术方面的问题都是从他那里得到了答案，因此在记者的眼里他还是一名满不错的程序员。但小王对自己的前途却表示出了一种暗淡。

记得有一次，他对记者说：“做程序吃的是年轻饭。现在正在这一岗位上工作着的大都是28岁以下的年轻人，而一旦年龄超过了30岁程序员就很难找到合适的工作了。那些老一代的程序员必须升级为系统工程师等更高级别，否则就将面临失业或改行的困境。”

记者不信，于是便在北京市的某次人才招聘会上便留意了各个公司在招聘程序员时的一些要求。果然，几乎没有人招28岁以上的“大龄青年”。这不禁使记者感到有些奇怪：“老员工应该更有经验、更有价值才对呀？”

小王告诉记者：“程序员所负责的工作并不需要多年积累的经验，他们所要做的多是一种被格式化并不断重复的工作，也因此才有了“软件工人”的称谓。另外，由于计算机的发展极为快速，每一个程序员都必须在工作的过程中不断学习，因而他们所获得的经验并不像一些传统行业那样可以得到有效的积累。换言之，一个公司对老员工和新员工都需付出相当的培训费，因此这些公司当然更倾向于选择那些工资要求低、发展潜力大的年轻人。”

听到这里，记者不免为自己这位挚友的未来感到担心。于是询问：“那你能不能早一点跳出这个圈子，以你的才能应该有更大的发展。”

“不是我不想，只是不可能，因为我们每个人在进公司前必须要和单位签一份长期的合同。一般来说，合同的期限是5年。如果要提前离开就必须付给公司一大笔违约金，我这几年的工资可不够交这笔钱。另外，我们公司还要求员工签订另一份机密方面的协议，内容要求员工离职一年内不能到同类的公司上班，以防止泄露商业机密……”

小王的未来会是怎样，记者不敢断言，但有一条路就在他的眼前。那就是：必须在这几年内完成自己的“升级”，尽早步入更高的级别。

第四个故事：跨行业的企业



其实，用电脑办公的已不再仅仅是IT业内的人员，因为计算机的应用范围已越来越广泛。而有关电脑会给人体造成的伤害，也已成为目前许多人正在研究的课题。一个程序员为了防止辐射的伤害，或为了保护自己的视力，也许还可以通过选择液晶显示器或加装一些防辐射的装置来降低这种伤害，而美术人员却绝对不可以，因为他们必须直视更大的屏幕，以找到那一根根复杂的线并确定肉眼所见的颜色是否正确。因此我们选择了一些电子工程图设计人员，希望能从和他们的对话中找出我们需要了解的答案。另外，他们还可以告诉我们这个老企业中的新职位会有怎样的待遇。

对象A：钱先生，24岁，某设计公司助理工程师
企业性质：私企

钱先生在一家成立仅一年的设计公司负责计算机制图工作，在谈到公司的劳动保障问题时，钱先生告诉记者：公司的上班时间是周一至周五早上9:00到下午17:30，中午提供一个小时左右的休息时间。除了国家法定的节假日之外，公司还有额外的年假。对于国家规定的各项福利制度，公司都有比较明确的规定，包括职工应得的医疗保险、失业保险、养老保险等，而住房公基金由于公司成立时间较短，还没有完善的制度。由于公司是自己承接项目，然后把设计工作分配给员工，让他们在一定时间内完成一定量的工作，所以加班也就司空见惯。为了不耽误工期和项目，员工通常是主动加班。对于加班公司应该给予的补偿，钱先生坦言在这方面公司没有成文的规定，也没有加班费和补休。但在公司的员工手册上，写明公司的立场是并不鼓励员工加班。

钱先生所在的公司奖金采取一年支付一次的方式，奖金的数额按照员工的工程量决定。钱先生在公司工作时间大约为9个月，支付个人所得税之后，平均每个月的奖金约为1800元左右，加上工资每月的收入接近3000元。对于这一收入，钱先生表示自己这种工作时间不长的员工得到这样的薪水基本上是按劳取酬。

对于公司本身提供的福利，钱先生表示公司经常组织春游等活动，同时在大型节假日聚餐已成为公司一条不成文的规矩。公司同时对有希望的员工提供帮助。如果员工希望考取工程师资格，可以向公司提出书面申请，公司批准之后会为员工提供全部的培训费用——但前提是员工必须在相应的资格考试中通过，否则费用自理。

看起来这是一份相当不错的工作，但钱先生表示，由于制图工作要求的精确性较高，在工作时需长期注视显示屏。为此钱先生还向记者简单演示了工作的过程，屏幕上纷繁冗杂的数字和复杂的图层十分难以辨认。最后钱先生告诉记者，公司所使用的是17"的纯平显示器，本身带有防辐射功能，但长时间工作之后，会经常出现头晕、眼花、困倦、腰椎酸痛的情况。由于工作的时间不长，这些不适状况还没有积累成为具体的病患。公司对此并没有额外的福利，钱先生也对自己这样长期使用电脑工作的人员是否应该得到额外的补助一无所知。

对象B：王女士，35岁，某建筑设计院工程师
企业性质：国企

同样，记者首先请王女士介绍了设计院的劳动制度和福利保障。设计院规定的工作时间是周一至周五的上午8:30到下午17:30，中午11:30至13:30为休息时间。国家规定的各项福利保障比较齐全，而且公司的住房公基金是按照3倍工资的标准设定，这在同类企业中应该是最高的。公司通常是按照工作量来衡量员工的工作水平，但公司的奖金却是按照职称来分级的。虽然王女士说公司的奖金制度正逐渐向按工作量比例发放的形式过渡，但目前工作量的多少并没有与奖金直接挂钩。

由于业务繁忙，王女士经常在周末或晚上加班，经常会影响到她对子女和家庭的照料。但公司并不提供加班人员任何补助，也没有相应的休假。公司的女员工约占人员比例的1/3以上，女职工的数量较多，但公司却没有女职工卫生室，也没有和其它国企一样提供诸如托儿所、幼儿园等设施，对加班造成的女职工照顾婴儿、生理卫生方面

插文　我国某大型IT公司各项福利计算方式（仅供参考）

一、养老保险：单位月缴纳额＝员工上年度月工资总额×单位缴纳比例，员工月缴纳额＝员工上年度月工资总额×个人缴纳比例，如果本人上一年度平均工资超过北京市上上年平均工资3倍，可按北京市上上年平均工资3倍作为本人缴纳基数。2000年单位缴纳比例为19%，个人缴纳比例为6%。按劳动局规定每两年个人交费比例提高一个百分点，直到9%。在2000年，计算的本市平均工资3倍为3071元/月。

二、失业保险：单位月缴纳额＝企业缴纳基数×1.5%，员工月缴纳额＝各人缴纳基数×0.5%，现劳动局社保中心规定：单位月交1.5%，个人月交0.5%，交费基数以上一年北京市月平均工资为准。

三、住房公积金：单位月缴纳额＝员工上年度月工资总额×10%，员工月缴纳额＝员工上年度月工资总额×10%。

四、大病医疗保险：单位月缴纳额＝员工上年度月工资总额×单位缴纳比例，员工月缴纳额＝员工上年度月工资总额×个人缴纳比例，现劳动局社保中心规定合资、独资企业单位缴纳北京市上一年平均工资的2.5%，个人缴纳1%；其它企业单位缴纳北京市上一年平均工资的6%，个人缴纳1%。

的困难并没有妥善的解决措施。对此，王女士表示希望公司对于员工的加班给予适当补偿，而目前公司的待遇与自身的工作量相比偏低，也是一直存在的问题。

至于电脑伤害方面，王女士表示包括自己在内的很多公司职工都患有程度不同的肩周炎和关节病，同时长期注视显示器引起的视力衰退以及长时间缺乏运动造成的身体发胖，也是存在于员工中的普遍现象。当记者问及王女士是否了解公司在这方面是否该提供相应的补助时，王女士无奈地说：这是职业病，既然从事这个行业，就难以避免。而她本人也不清楚公司是否应该对此作出补偿，但目前公司确实不存在这一制度。

故事……

以上记者所记录的，其实都只不过是整个行业中的凤毛麟角而已。其实，每个人都有他自己的故事，而记者的调查是为了找出其中那些具有普遍意义、或值得我们深思的部分。以下，就是本刊记者在这次调查结束之时，能够给大家提供的出现在我国IT业中的种种问题。

你可千万不要小看了这些问题，因为它们极有可能成为你的经历。

其实从总的来看，国家所要求的各项福利措施除住房基金一项外在各公司都得到了比较严格的贯彻执行。但是，在其它一些方面这些公司所做的就有些不尽人意了，特别是在一些小型公司，由于没有建立完善的管理制度，劳动者的很多基本权利都得不到保证。更有甚者，竟利用一些漏洞从而滥用劳动力。

在北京市国际展览中心，几乎每个月都会有比较大型的人才招聘会。一般来说，这些招聘会在一年中会涌现出两个高峰期，一个是在7月份，即学生毕业的时间段，另一个是在年底。那么为何年底会出现另一个高峰期呢？这是由于有不少公司会在年底解雇大量员工，并重新招入新的员工。这样做可以省去本应发给老员工的年底双薪，而新员工由于还未过转正期所以不能享受双薪的待遇。

另外，在加班费及节假日补助的支付费用方面也存在着一定的误区，各个公司所采用的计算方式不同。对于加班，有的公司提出加班时间提供双薪并以小时计算，但计算方式却有两种方式，一种是用每天员工应得的收入除以8（按8小时工作制计算），再乘以加班时间，而另一种却是除以24（按一天的时间计算），再乘以加班时间。另外，有些员工在这段时间实际上也拿不到双薪，公司的解释是：虽然是下班时间，但这段时间员工实际上已得到了一份薪水，因为即使员工不加班，每天的工资也包含了下班时间的费用。由此，这些公司只付出了单薪的钱却堂而皇之打出双薪的旗子。节假日补助的计算方式与加班费用类似，记者在这里就不提供具体的计算方式了。

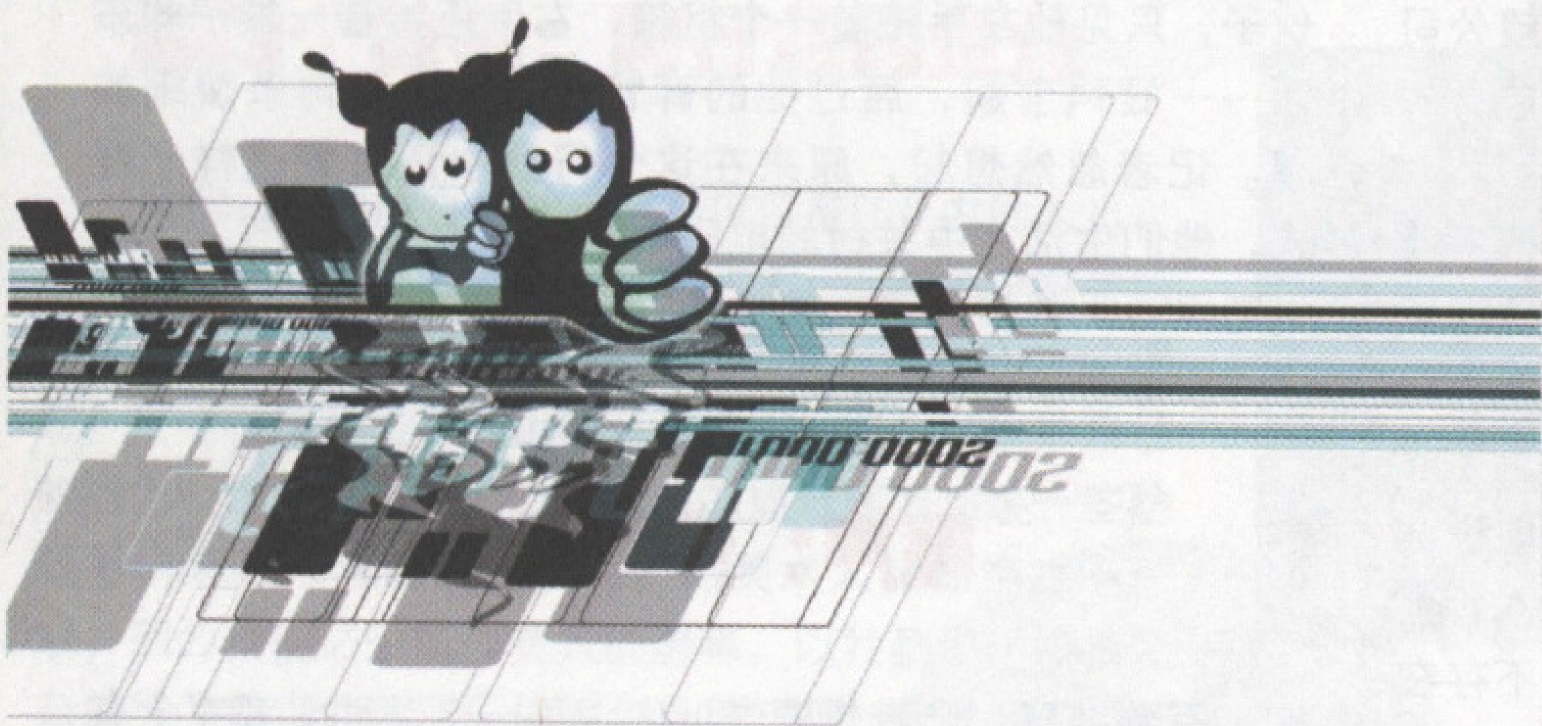
4月6日，沙尘暴再一次席卷了北京，记者感到庆幸，因为可以躲在房间里喝一口茶，编写这篇专题。谁知窗外的一幕景象却使记者陷入了沉思。那是一个仅穿了一件单衣的小伙子，只见他左手抱着一个机箱，右手还拎着一袋子的东西……狂风乍起，席过他的裤管，凸现出了两条瘦细的腿。记者忽然想起，原来在这个行业中还有着这样一群人，他们生活在中关村的电子市场里，生活在烟气冲天的网吧里……很多人遗忘了他们，但是在这样的天气里他们还必须服务于这些人。

尾声：你的权利

写到结尾，记者想要告诉你，每一个劳动者都完全有理由保护自己的权益，因此IT行业中的每个员工应该建立起必要的维护自我权益的意识。工资的多少决不是我们选择工作的唯一标准。

法律不可能涉及到每个行业中最深处的细节，因此这部分利益正靠你自己来争取。就拿计算机在辐射方面给人体造成的伤害来说，虽然辐射在超过一定强度（即安全卫生标准限值）后，会对人体产生负面效应，导致头疼、失眠、记忆衰退、血压升高或下降、心脏出现界限性异常等症状。而在电磁辐射超强度的环境下长期作业，严重的可





能引起部分人员流产、白内障，甚至诱发癌症。但目前计算机在这方面给人体所造成的伤害很难确定，另外，其它常用物品、如移动电话、电视等也存在同样的问题，这就使当劳动者出现某种不良生理状况时，我们很难说明这种现象的发生一定是由计算机所造成，因此法律不可能在短期内就提供相应的保护条文。

但是，种种问题终究还是存在的，在此次调查过程中记者也欣慰地看到国内的很多企业已经意识到了给员工提供各种福利待遇的重要性。

譬如交大铭泰（原实达铭泰）副总裁牛杰先生在于记者谈到有关保障员工利益方面的问题时，第一句话就是：劳动保护和职工福利从长远看对企业和员工（尤其是对企业）双方都是一种保护。企业首先要使员工安心，使他们将企业当成自己的第二个家，这样才能更好地融入企业文化中。其次，软件企业有一点与传统企业区别很大，它的资产是什么？就是人。人走了，一切就都不复存在，人就是一切。就从这一点考虑，软件企业也应该尽量解决员工的后顾之忧，尽量满足员工的要求。

另外，为了让员工可以发挥出更多的工作热情，目前铭泰已向海淀区劳动局申请批准不定时工作制（即每日只要求一定的工作时间，而不限制几时至几时），为的是给程序人员一个更宽松的工作环境。

又如目标软件（北京）有限公司总经理张淳先生也曾向记者表明：从共性上说，游戏企业等同于IT企业，其最大的资产是人。而且在游戏开发企业中，你很难用量化去衡量人的工作，所以要以增加福利待遇的方式来满足员工的需要，使员工没有后顾之忧，能够以稳定的状态、愉快主动的心态去工作。从个性上讲，游戏开发企业都是相对弱小的企业，不少开发单位相对传统企业有点小作坊的感觉。在初创时期，在员工的福利和劳保上当然乏善可陈，但从长远的发展来说，提供更好的待遇是软件企业的必由之路。

由此可见，福利待遇的问题不仅是员工个人的事，同时也是一家成熟的企业所必需完善的重要环节。套用一句最近常常挂在一些公司老总嘴边的话：“以人为本，不但是思想并且是利润。”而记者在这里仍要强调一句：“以人为本，就要让劳动者得到应得的、实际的利益。”

正所谓：“天寒不冻织女手，饥饿不饿苦耕人。”

媒体文摘

eBay为何投资易趣

3月31日，eBay关闭了其在日本经营了两年的网站。据悉这是eBay首次关闭其海外的网站。随即，eBay又把目光投向中国，最终锁定了易趣公司。eBay有关人士指出，目前中国的互联网市场虽然在亚洲尚且排在日本之后位居第二，但是未来4到5年势必能够成为全球最大的电子商务市场，及时介入中国市场对实施公司国际化战略十分重要。

eBayCEO惠特曼女士说：“我们得到的教训是进入一个不熟悉的市场时，首先应当与市场领先企业进行合作。我们在日本没能做到这一点。”eBay吸取了在日本经营失败的教训，认识到介入海外市场，必须与当地企业进行合作。

互联网分析师吕伟刚先生指出：“eBay有着面向全球扩张的市场目标，进军中国市场未必是肯定了易趣目前的生存能力，而是不想再犯同进军日本时一样的错误。”

eBay在日本为何没有成功的另外一个原因，吕伟刚认为是进入日本市场的时间太晚了。他指出，此次eBay与易趣合作，无疑是通过与中国目前网上最大的拍卖网站捆绑，首先占领了市场。至于eBay未来是进或退，当然要看易趣自身的发展而定。eBay与易趣的合作让业界的其他网络公司羡慕，吕伟刚先生评价易趣一直以来的发展的确要用“运气好”来形容。与B2C可通过网下交易不同，易趣的C2C模式是最符合互联网的商务模式，目前尚存的C2C互联网企业屈指可数，只有良性运作下才会在如此严酷的市场环境中生存下去。

易趣究竟有什么吸引了eBay的目光？惠特曼反复强调的是中国市场的潜力，惠特曼说在今后的三四年中，中国电子商务将会增长12倍，达到160亿美元。同时惠特曼也表示，对邵亦波和谭海音两人领导的团队极为看好。

——《北京青年报IT时代》林木

编辑导语

诸位还记得2001年底北京市的政府采购吧，当时微软的Windows和Office落选，各大IT媒体自然不能放过这个绝佳的炒作机会，纷纷发表了自己的观点。时至今日，微软又获上海政府大额订单。这次却不见媒体大肆报道，只是在私下议论纷纷，可想而知，该话题没有受到公平的重视。时下，微软中国总裁高群耀已辞职，圈内人想当然地认定高的辞职与去年底的北京市政府采购有关。说起来，笔者作为编辑、记者在IT圈内已有多年，阅人无数，高先生可谓是笔者最欣佩的人之一。他温文尔雅、笑容可鞠，是一个知识渊博的学者。虽然笔者与其没有深交，但心底里却非常敬佩，故此对其的离去深感遗憾。不过，天下没有不散的宴席，在这里，我只想说一句好人一生平安。

每到新春伊始，各公司都忙于实施自己的战略计划，这不，金山公司已开始变阵，意图纵横四海。改组前的金山，基本是以产品为核心的运营体系，在力推新品时，公司的研发、市场、管理全部压在一个产品上。改组后，其按职能划分的研发系统、营销系统经历了分拆与重组，形成了4个专注于自己业务领域的事业部，分别是金山WPS事业部、金山毒霸事业部、金山词霸事业部和西山居。相信经改组后的金山，会针对各自的产品有更为有力的推进措施。实际上，其他软件公司也在积极适应着入世后的变化，如金蝶已开始进驻北京，铭泰与上海交大携手等。现在，再从侧面给大家举个小例子，我们编辑部现在几乎天天有IT公司人员造访，为避免影响编辑日常工作，老编已经发话了，在编辑部门口贴一布告：

IT公司与公关人员请于会议室面谈。



勿勿

lgc@popsoft.com.cn

运动的旋律 FLASH MX

酷合实验室 韩大治

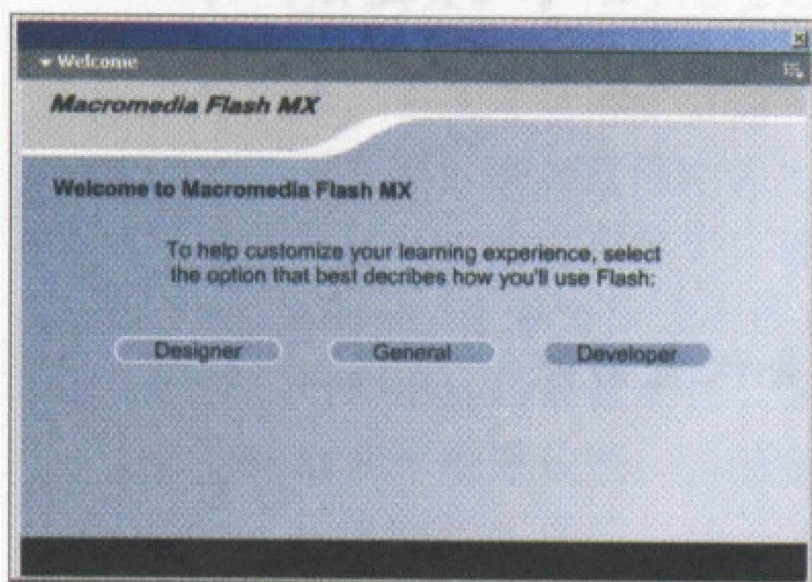
随着网络的发展，各种新的媒体技术在其中不断地孕育、发展。在刚刚过去的2001年，矢量动画Flash技术成为国内因特网上最为引人关注的热点。小小、老蒋、边城浪子、林℃……几乎是一夜成名的Flash作品开发者变成了各大媒体关注的对象。在这场热潮中，最为显眼的明星则是音乐人雪村，他的“音乐评书”作品通过Flash动画在网上飞速传播，很快便成为大家最为熟悉的网络音乐作品。而这些Flash作品的开发者，也被冠以“闪客”的美誉。同时，由于大量商务网站开始接受Flash这一新的互动网站建设模式，也使Flash从原来个人作坊式制造迅速转化为潜力巨大的新兴产业。Flash搅动整个互联网的2001年，成为了名副其实的“闪客年”。

2002年3月，Micromedia公司推出了新的矢量动画开发工具——Flash MX，作为其著名的Flash系列开发工具的新成员，在Flash 5因为与先前版本的兼容性等问题被用户大加指责之后，Micromedia公司又给我们带来了怎样的作品呢？让我们再次进入Flash的闪烁空间，去感受全新的Flash MX。

初步印象

Flash MX变胖了！这是我们安装后的第一印象。经过一段明显比前作长得多的安装过程后，我们的安装目录中已经塞进了70多兆的文件，相对地，Flash 5仅仅占用30多兆的安装空间。臃肿的身躯不一定带来强大的功能，我们还必须亲自去体验Flash MX的功能。

Flash MX所用的启动时间和操作感与Flash 5相比没有明显的迟缓，看来Flash MX并没有像一般开发软件那样，每次升级后都会对硬件提出更高的要求，随着略显神秘的深蓝色的启动界面，在我们面前展开的是与Flash以前版本有着明显区别的灰色界面。



Flash MX的“Welcome”界面及偏好设定

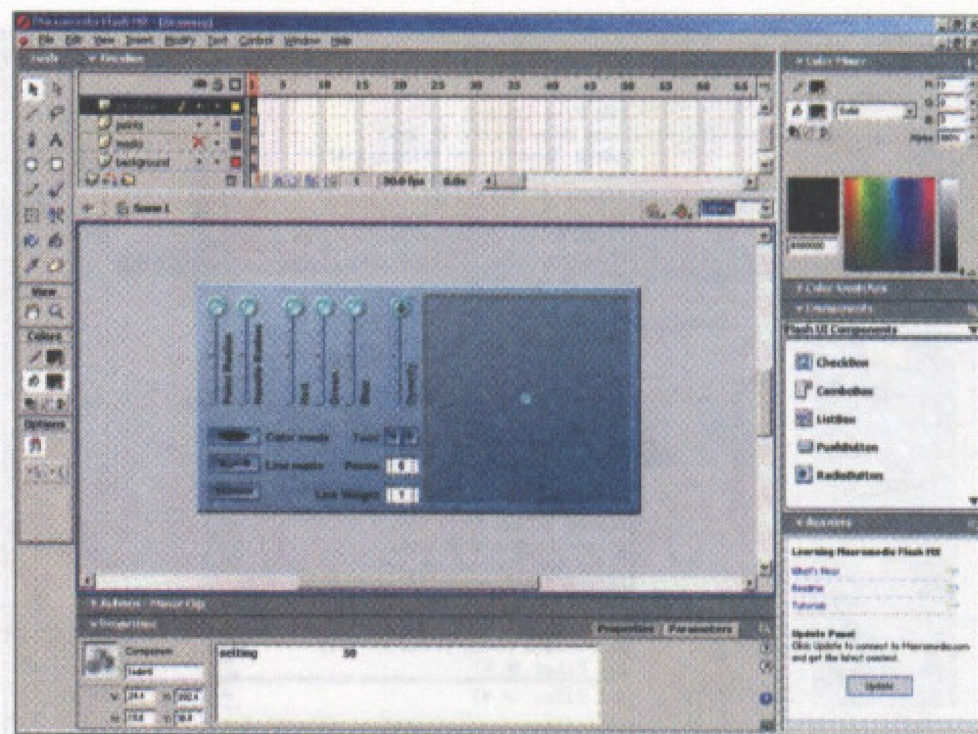
第一次启动Flash MX时，会有一个“Welcome（欢迎）”界面要求用户选择主要的使用方向，分别是“Designer（设计者）”：动画设计者，初级平面应用；“General（一般应用）”：提供所有的学习和范例资料；“Developer（开发者）”：主要使用高级ActionScript语言的网络应用开发。选择了开发方向后，Flash MX会向用户提供针对这一应用的欢迎界面，提供了这个应用方向的特性预览和教程等。但是Flash MX并未因为用户的选择而直接在其后显示的开发界面中进行优化，用户需要在启动Flash MX后根据自己的需要自行设置开发界面，而“Welcome”界面上的选择界面仅仅是个操作指南而已。

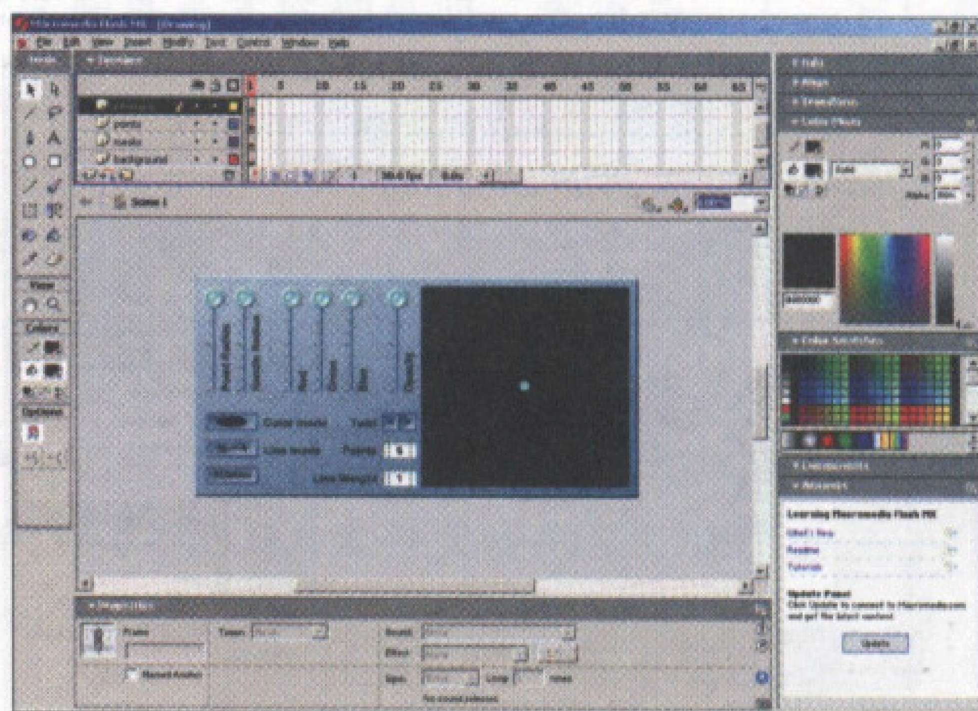
便捷的开发界面

我们可以看到在开发界面上，Flash MX将原来的活动面板进行了重新整理，常用的“Color Mixer”、“Components”、“Color Swatches”、“Answers”等面板全部被放在了右侧的固定位置，在“Scene（场景）”区下方则是“Properties”面板和“Action－Frame”开发面板，所有的面板仍然可以随意拖动和组合，并且可以“折叠收起”以节约宝贵的屏幕空间。

根据我们的开发方向和配置水平，我们可以选择Flash MX为各种开发者定制的开发界面（其实就是提供不同的面板组合及排列方式），例如当我们选择“Designer 1024×768”模式时，Flash MX便将“Action－Frame”开发面板隐去，同时在右侧添加了“Info”“Align”“Transform”等动画设计者常用的功能面板；而选择“Developer 1024×768”模式时，Flash MX则为大量使用ActionScript语言的开发者提供了“Reference”面板，开发者可以迅速查阅ActionScript语言参考，提高工作效率。

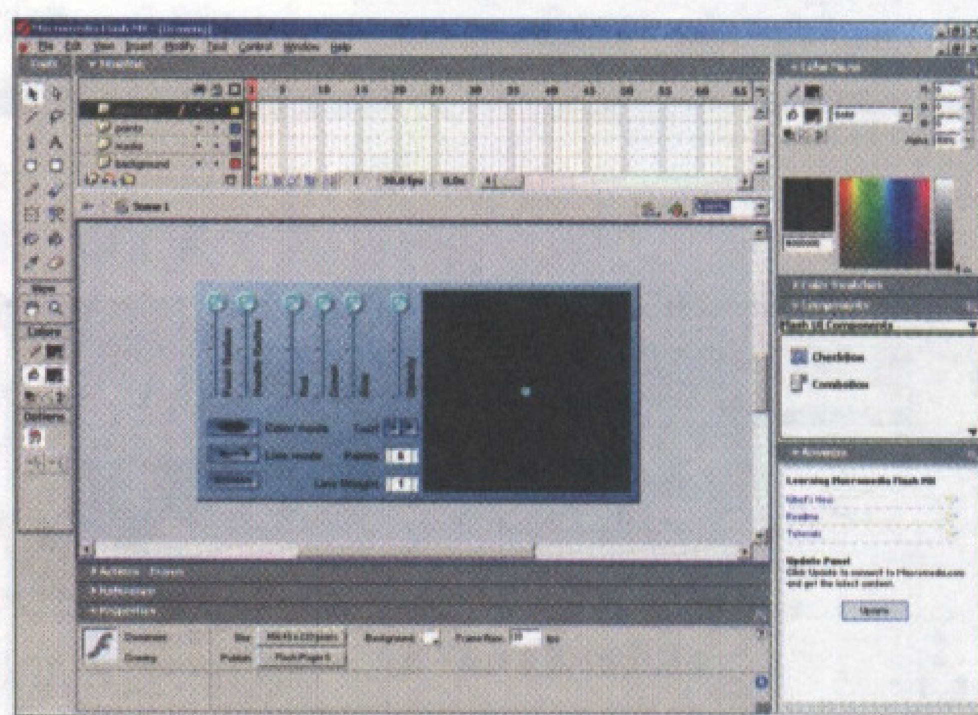
在以前版本的Flash中，另一个让开发者头痛不已的便是“layer（层）”的管理。一个较复杂的Flash作品中常常使用数十个乃至更多的图层，大量图层的使用使开发者经常会因图层意义不明或无法找到所需的图层而陷入困境，针对这种情况，Flash MX首次将类似“Library（库）”文件管理中使用的“Folder文件夹”功能引入图层管理，可以将数量庞大的图层归入各自的文件夹中，既提高了开发的条理性，也便于开发者查找所需的图层。


Flash MX的标准界面


Designer 开发界面

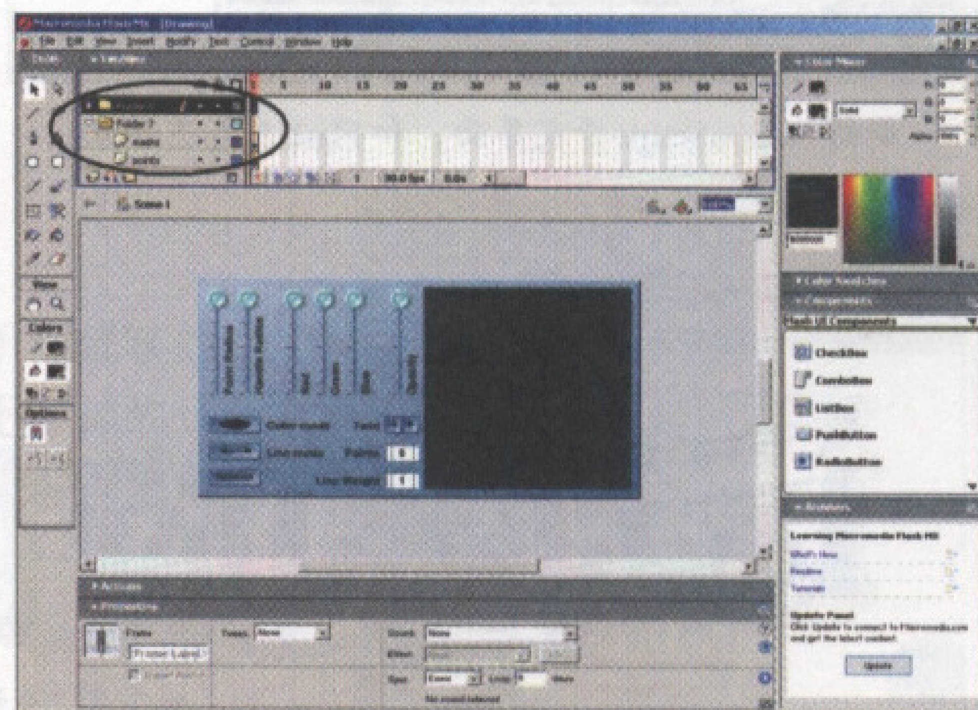
增强的功能

对于动画设计者，Flash MX的功能与Flash 5的相比有不小的进步。在设计工具方面，Flash MX的Tools面板中新增了“Free Transform Tool”和“Fill Transform Tool”工具，用于图形和线段的变形和转换，大大增强了Flash的图形功能。在支持的文件方面，最明显的变化就是Flash MX新增了大量视频音频文件格式的支持，尤其是增加大量视频文件格式的支持，对于希望最大限度简化开发过程的设计者来说可算是个福音，不过我们发现Flash MX仍然不能支持网上最为流行的RM格式文件，而且Flash MX按默认选项导入视频图像后，启动文件的体积激增，甚至达到导入文件体积的1.5倍以上，因此开发者在视频文件的导入时必须进行优化，而且只能作为开发时的辅助。


Developer 开发界面

在Flash网站的开发中，经常会有大量使用文字特效的情况，但是Flash所提供的文本功能远远不能满足需要，因此大部分的文本特效都需要将文本转化为图形方式进行开发，不仅使开发过程变得烦琐且低效，而且会使最终作品因为大量的图形组件而变得臃肿不堪。在Flash MX中，Micromedia终于改进了文本方面的不足，内置了包括简体中文和繁体中文在内的11种文字，并且提供了大量的字体字型，而首次提供了竖排文字的Flash MX无疑将受到使用中、日、韩文字的开发者的热烈欢迎。Flash MX提供了文本栏的滚动条功能，这项功能在大量使用授权说明等大量文字的网页中将得到广泛的应用。

在Flash MX中内置的开发模板可以帮助开发者迅速开始自己的工作，再加上更为全面和便捷的帮助及范例，Flash MX不仅可以让


图层文件夹



大大扩展了对视频文件的支持



文本编辑功能的加强

原有的开发者迅速熟悉新的开发界面，也会成为Flash系列作品中相当好上手的一款。通过Micromedia公司的集成开发环境，Flash MX更进一步与Micromedia公司其它产品相呼应，开发者可以自由地与DreamWeaver，FireWorks，FreeHand等开发工具交换资源，协作开发，简化开发步骤。

在发布Flash作品时，Flash MX允许用户选择以较旧版本兼容方式发布，不幸的是一旦我们使用了Flash MX的新功能，如导入MPEG视频文件等，我们将无法使用旧版本兼容方式发布作品。而且我们发现，Flash系列的兼容性问题仍然是很严重的问题，我们使用Flash MX制作的动画脚本，有一半左右不能使用Flash 5打开，而且即使能够使用较早版本打开这些文件，其中的信息也无法正确识别，动画常常变成了静态图片。

作为高级开发者最关心的ActionScript语言功能，Micromedia在Flash MX中并没有明显加强，但是在执行效率上却有了很大的进步，而相对于Flash 5强大的脚本语言编辑能力，Flash MX的ActionScript编辑能力又得到了加强，拥有较前作更加进步的代码提示、代码颜色标记、搜索、替代和自动格式检查等功能，无论是高级应用开发还是初级的动画制作都会得到很大的便利。

曾经是“闪客年”中最不和谐音的“Flash病毒”，让Flash爱好者们感到非常震惊，Micromedia显然也意识到了ActionScript语言的危害性，另外考虑到精简略显繁琐的语言，Micromedia公司将一些Action语句列入了“Deprecated（不推荐）”列表，我们认为这些语句很可能将不会被Micromedia公司下一个版本的Flash开发工具所支持，因此用户要尽量避免使用这些ActionScript语句。



新的ActionScript开发界面，和Flash 5有些类似

结语



我们看到，Flash MX作为Flash 5的继任者，除了继承前任强大Action语言编辑能力外，主要的改进方面在于操作界面的改善和文本编辑能力的加强。另外，我们发现Flash MX生成的动画文件比Flash 5要小一些，经过我们制作的数个动画效果的测试表明，一般情况下Flash MX生成的动画比Flash 5生成的动画要小20%左右！

Flash依然闪烁在深邃的互联空间，伴随着梦想和希望。Flash MX本身就像是一个神秘而美丽的艺术品，等待着大家去挖掘其中的宝藏，而我们在此仅仅是测试了它的一部分新特性，这远远不是它的全部，希望读者朋友们更多的关注Flash MX。因特网并不是一个沉寂的空间，让我们动起来，让世界更精彩。

多媒体光盘自启动菜单之DIY

AutoPlay Menu Studio

■上海 陆大康

如今的CDR/RW光盘刻录机已不再是几年前那个只有少数高级电脑玩家才能拥有的“奢侈品”了，它已经放下高贵的“身价”，逐渐进入到普通用户的家庭中。而时下，个人影集VCD、个人MP3唱片等个性化光盘的制作已经成为许多DIYer感受和追随光盘自做乐趣的时尚了。借此我想给大家介绍一款自做光盘的辅助工具——AutoPlay Menu Studio（以下简称AMS）。有了它，我们不必掌握Authorware、Flash等多媒体交互编辑软件繁琐的操作，就能非常轻松地制作出具有多媒体交互的光盘自启动菜单，为我们烧录个性化光盘锦上添花。AMS是由Indigorose公司开发的一款专门用于光盘自启动菜单制作的工具软件，它提供了一个所见即所得的编辑环境，拥有强大的对象交互功能，提供丰富完备的制作模板并且支持MP3音频和AVI视频插入，使我们以最大限度发挥想象力来制作出交互性强、绚丽多彩的光盘自启动菜单文件。目前AMS的版本为3.0，文件大小约5.5MB，为共享软件，有30天的使用期限，大家可以到以下网址进行下载http://www.indigorose.com/files.html。好了，下面就请你跟着我一起用AMS一步一步地来制作酷酷的光盘自启动菜单吧。

1.创建工程

同许多多媒体创作软件一样，用AMS制作自启动菜单的第一步就是创建一个新的工程。运行AMS软件后,我们首先看到的是如图1所示的Welcome对话框。在这里我们可以有四种选择：Create a New Project（创建一个新的工程）、Open Existing Project（打开已存在的工程）、Open Last Project（打开上次的工程）和Exit（退出程序）。我们要选择创建新工程，点击Create a New Project左边的按钮，出现图2所示的Project Template Gallery（工程模板图库）。这里有许多现成的光盘自启动菜单模板可供选择：有单页的，有多语言版的，还有各种不同格调的。点击对话框左下角的按钮，还能连上Indigorose公司的主页下载更多的模板。为方便讲解，此处我们就选定Single Page Product Sampler这个典型模板，通过这个例子的学习，我们将掌握AMS中几乎所有的制作功能。选中这个模板之后，我们就正式进入到软件的界面了（如图3）。从图中我们可以发现，AMS的操作界面简洁明快且平易近人。与一些常见的多媒体编辑软件相比，它没有令初学者看了就发怵的一大堆浮动面板和操作按钮，这也就从一定程度上拉近了软件和用户的距离。这个模板非常适合用来制作公司产品介绍的自启动菜单，利用下面的对象编辑方法，我们就能在一页菜单中实现用户和菜单的交互动作。

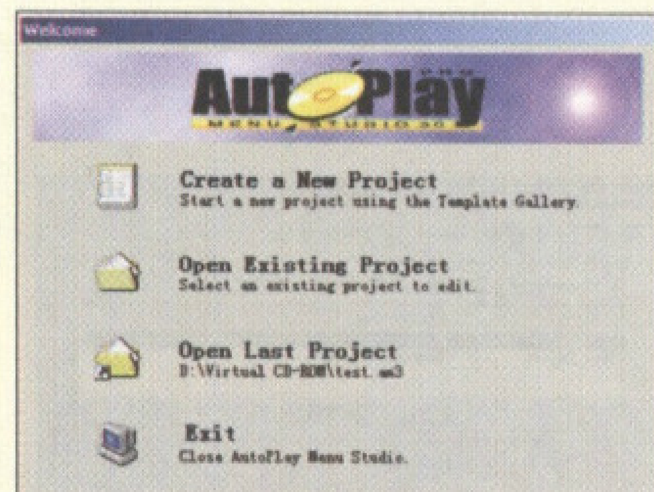


图1

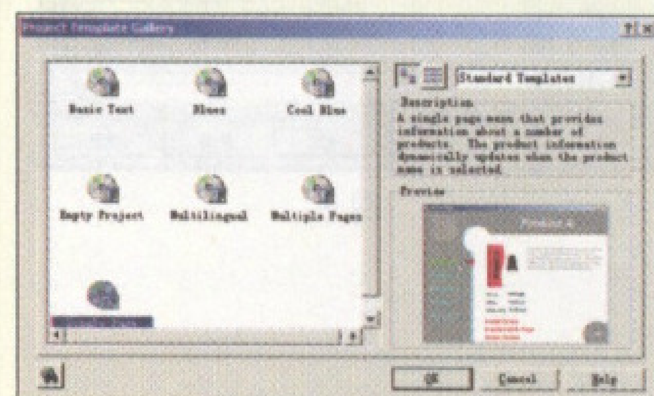


图2

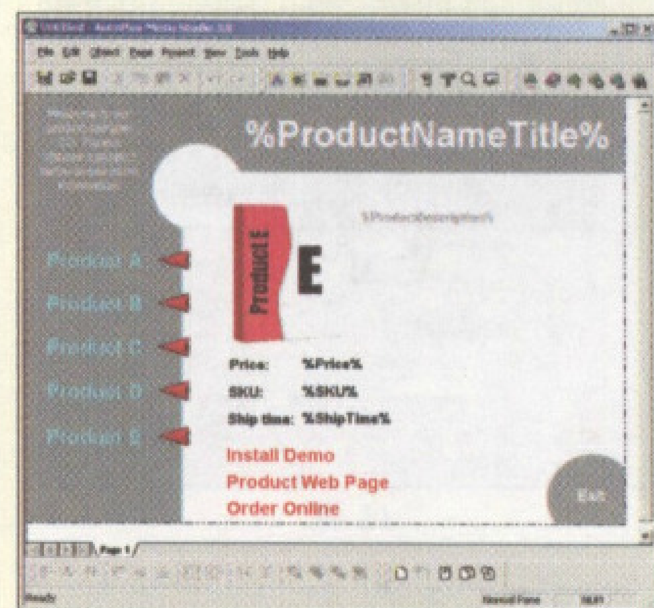


图3

2.添加/修改文字对象

文字作为最普遍的信息传递载体，在多媒体演示文档中占据了一个不可或缺的位置。在这个产品介绍的模板当中，已经存在了许多文字对象，比如位于左边的一列“Product *”（*代表A、B、C、D、E）文字菜单。对文字对象的编辑可以使用“Text Object Properties”（文字对象属性）对话框。通过菜单中Object→Text…（Ctrl+1），或直接双击编辑区中的文字标题（比如图3中的“Product A”）来打开它。图4所示的是该对话框，从图中可见对话框由三个标签卡构成，分别是Settings（设置）、Attributes（属性）和Actions（动作）。

Settings的设置

在Settings选项卡中我们可以对文字本身的属性如内容、字体和颜色等进行一般设置。如图，在Message输入框中可以写入文字的内容Product A；然后选中输入的文字，点击左下方的Select Font（选择字体）按钮，调出标准的Windows字体设置对话框，对字型、字体进行设置；最后还可以在Alignment（排列）项中选择文字对齐的方式，依次为“左对齐”、“居中”和“右对齐”，以及在颜色选项中设置文字正常显示（Normal）和高亮显示（Highlight）时的颜色。

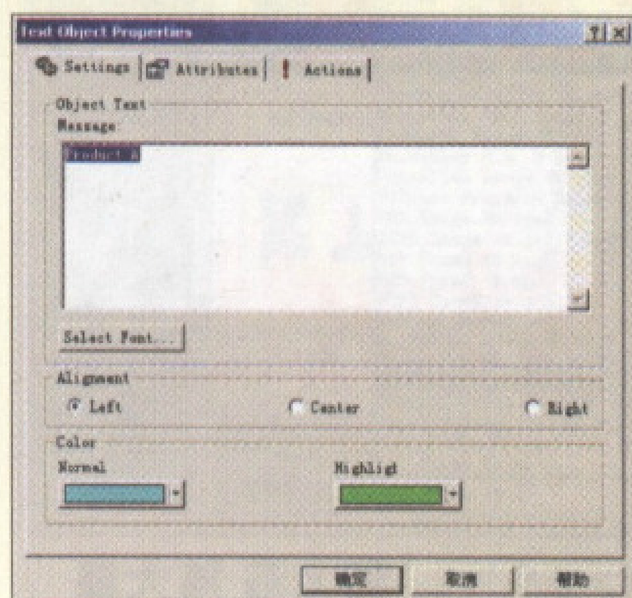


图4

Attributes的设置

Attributes选项卡（图5所示）中的设置表示的是文字作为整个工程中的一个对象所应具有的一些属性。在Object Name（对象名称）文本框中为这个文字对象起一个名字，这个对象名字在整个工程中应该是独一无二的、排他的，且它在之后将要介绍的动作选项卡的设置中起到了重要的作用。Tooltip（提示）中可以输入一些提示性的语言来对这个对象进行说明，这样当鼠标摆放在这个对象之上时我们就能看见有关该对象的说明性文字；Shortcut中可以设置启动该对象的快捷键（比如Ctrl+F3），而在Cursor中可以指定鼠标划过该对象时鼠标指针的模样，有常见的手形、交叉指针形，还有其它一些特殊的形态，如Notepad（记事簿形）、Pencil（铅笔形），也相当生动有趣。对话框的右侧是对象的摆放位置的设置，上面的两个可增减输入框代表的是文字对象在工程中的绝对位置；下面的两个输入框则代表对象自身的尺寸，指定的是宽、高的数值。如果觉得对象的位置准确无误的话，就选下方的Lock Position（锁定位置），确保对象在编辑过程中不会因为误操作而改变位置。

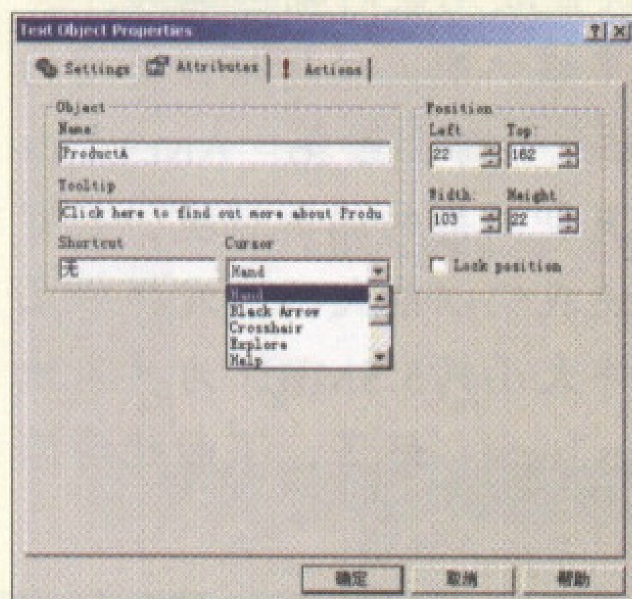


图5

Actions的设置

最后的Actions选项卡（图6）可说是AMS中最有用的了，因为整个多媒体光盘自启动菜单中所有对象间的交互性动作都是在这里定义并完成的。在这里对话框被分为上下两部分Events（事件）和Properties。在Events区域中又有三个选项卡：Mouse Over（鼠标在对象之上）、Mouse Leave（鼠标离开对象）和Mouse Click（鼠标点击对象）。如果有JavaScript或VB编程经验的朋友，那么对以上的三个选项卡一定不会陌生，它们都是Windows环境下鼠标的事件驱动，即鼠标在各自对应的事件下将会产生的一系列动作。大家不要怕，AMS并不需要我们书写任何的编程代码就能从容地产生这三种鼠标的事件驱动来。因为三种事件驱动的制作在原理上是相同的，所以这里我仅以Mouse Over事件为例给大家讲解如何添加事件驱动。首先要点击Events区域下的第一个Add（添加）按钮，来为Mouse Over事件添加一个动作。如图7，点击Add按钮之后会出现一个菜单，在这里预置了我们将会用到的各种动作。比如想让鼠标置于文字菜单上方的时候发出清脆的声音，那么我们就可以这么做：选择Audio下的Play WAV File，此时Mouse Over下方显示框中的Action就出现一个动作“Play WAV File”。然后选中这个动作，在整个对话框下方的Properties区域中就出现了该动作的属性。在这儿我们可以对这条动作进行设置：Object Sound(声音对象)有两个属性Name（声音文件的名称）和Play Synchronous（同步播放）；对两个属性的Value（值）进行设置，Name的值就是这个WAV声音文件的绝对路径名，而Play Synchronous的值是个布尔量，即打勾选中时表明声音同步，反之亦然。Sound对象下还有一个Conditions对象，主要是对运行的操作系统和语言环境的设置，我们可以不必管它，让它保留默认值就行。再举一个设置变量的例子：我们在菜单中选择Variables（变量）->Assign Value（分派值），此时会在Mouse Over中添加一个Assign Value的动作。同样选中这个动作，可以在下方的属性区域中设置这个动作。Object Variable（变量对象）的Name的值可以设为“%ProductNameTitle%”，值得注意的是名称的两边需要用“%”来表明这是一个变量名。然后可以设置变量的另一个属性Value的值，比如Product A。至此这个动作也就设置完成了，它的效果是：当鼠标位于该对象上方时，菜单中原先有“%ProductNameTitle%”的地方就会以“Product A”的字样代替，看上去有点像Dreamweaver中鼠标事件驱动层（Layer）的隐藏和显现，但又有本质上的区别，因为这里是通过给变量赋以不同的值来实现的。倘若这个动作再配合多个对象的话，就可以在一页中轻而易举地制作出交互、动画的效果来。

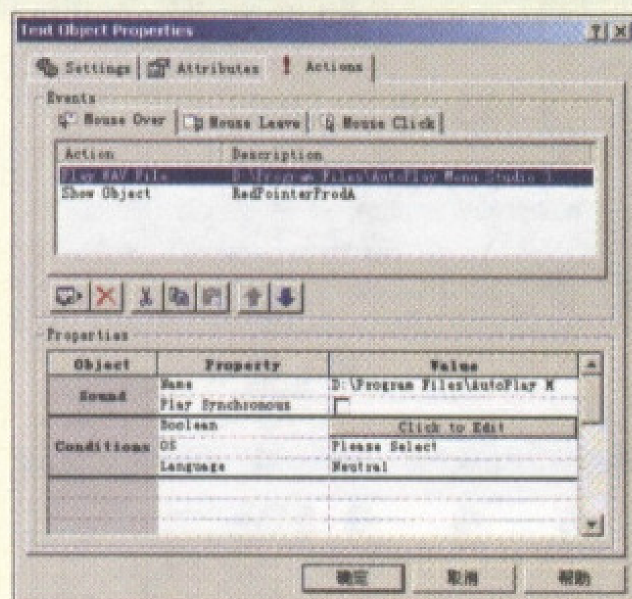


图6

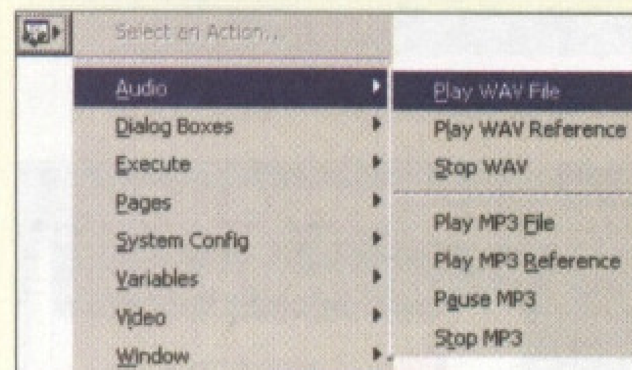


图7

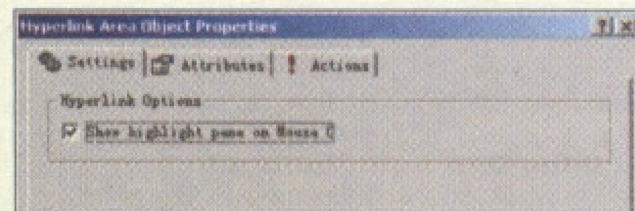
3.插入图片对象

文字对象编辑完毕之后，我们就可以为自启动菜单插入图片对象了。如图8所示，这是AMS的图片对象编辑器“Image Object Properties”。同样地，这个对话框也由三个同样的选项卡组成：Settings、Attributes和Actions。前面说过了，Settings是对该对象本身的一些属性进行设置，所以每个对象编辑对话框中的Settings选项卡都不同。而Attributes和Actions作为对象的属性和动作设置与前面文字对象中介绍的一模一样，因此在以下的各个编辑器中我们只讨论Settings选项卡的不同设置。这里图片对象的Settings只提供两项设置：Normal Image（普通显示）的图片路径设置，勾选Transparent background可以去除图片的背景色，使之能无缝地嵌入到文档中去；Highlight Image图片路径设置，这种效果有点像网页中Rollover Image（图片轮显），就是当鼠标置于某一图片之上时，原图片会立即变成另一图片。当然你也可以不用这种效果，只要不设置Highlight Image的图片路径就可以了。


图 8

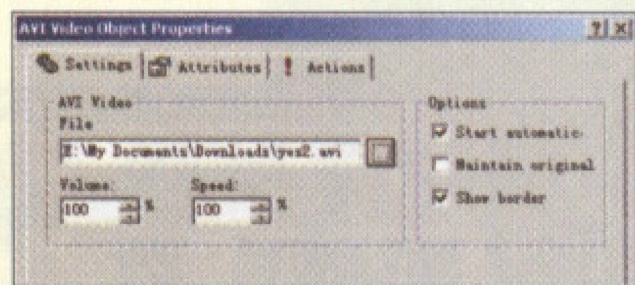
4.编辑热区对象

如果我们想要在图片的某一小部分区域进行实时地交互动作，那么我们就不能在图片对象属性中进行设置，而要用到热区对象编辑。图9所示的是“Hyperlink Area Object Properties”对话框，即热区对象编辑器。这个编辑框中的设置是最简单的，Settings选项卡只有一个选项“Hyperlink Options”。在这里我们可以决定鼠标放在热区上时是否显示高亮区域（Show Highlight Pane on Mouse Click）。需要说明的是，热区对象与文字和图片对象不同，因为它不是一个实体，所以当创建该对象后我们只能在编辑区看见一个黑色方框，移动方框并置于任何对象之上，就在那个区域形成了热区。比如我们打算为某个产品示意图的一个区域生成热区，那么就调用热区对象操作，把那个黑色方框的热区对象移动到示意图的合适区域，并且调整方框的大小，然后就可以在热区的Actions选项卡中设置一系列的交互动作了。


图 9

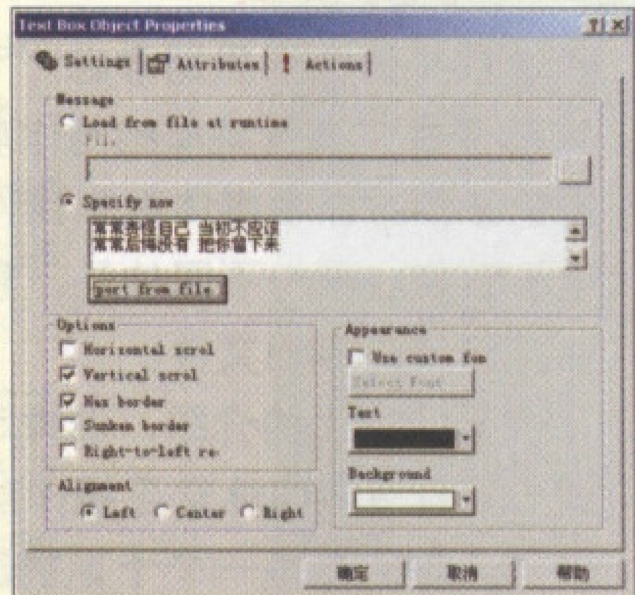
5.导入视频对象

要向AMS导入AVI视频文件，就需要在“AVI Video Object Properties”对话框（图10）中进行设置。在AVI Video File中可以指定导入的AVI文件路径，Volume可设置视频文件的音量，而Speed设置视频播放的速度。在右边的Options选框中还可以设置视频文件的自动播放（Start Automatically）、保持文件的原始尺寸（Maintain Original Size）和显示边框（Show Border）等选项。一般情况下，由于视频文件都比较大，所以不常用，只是偶尔使用或是用来创造特殊效果。


图 10

6.设置文本域对象

这里的文本域对象和前面的文字对象是两个不同的概念，文本域是文档中可以装载文字的区域，它支持滚动条和边界的设定。图11所示的就是AMS的“Text Box Object Properties”。Message区域中设置的是文本域中文字的内容，它包括Load from File at Runtime（启动时从文件载入）和Specify Now（预先指定）两种方式。Options、Appearance和Alignment中的选项则是对文本域属性的设置，比如可以设置Horizontal Scrollbar（水平滚动条）、Vertical Scrollbar（垂直滚动条），也可以设置文本域中文字和背景的颜色。根据需要，我们可以在Settings中对文本域的文字、外观进行必要的设置。


图 11

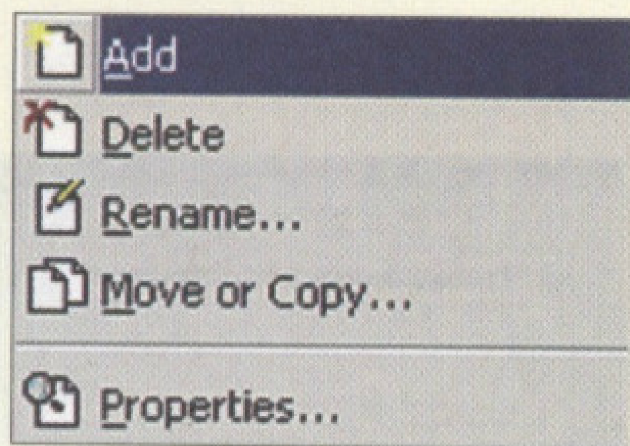


图 12

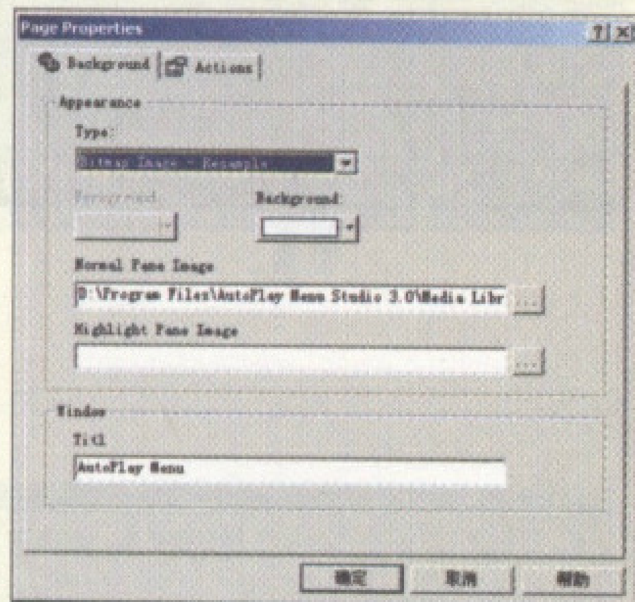


图 13

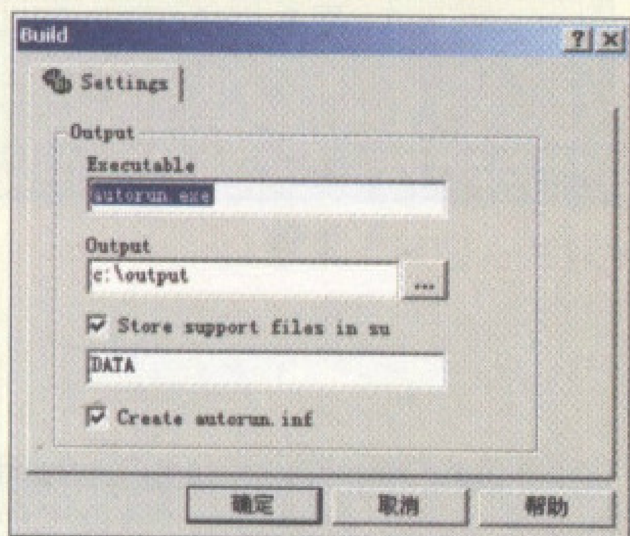


图 14

7.页面属性的设置

经过以上各步骤的制作之后，我们的光盘自启动菜单已经初具雏形了。这里我们还需要对菜单页面的属性进行一番设置。AMS软件的菜单中有一个名为Page的命令，这就是为我们制作多页自启动菜单服务的（本例中我们只做了单页的自启动菜单）。图12显示的是Page菜单下的一些命令。点击Add命令，会出现一个对话框要你输入新页的名称，确定之后就会依次创建新的一页。要实现多页之间的跳转，我们可以用到前面介绍过的对象的事件驱动，比如我们在第一页中先创建一个图片对象，然后为该图片对象设置Mouse Click事件驱动，让鼠标在点击这个图片对象时菜单自动从第一页跳转到第二页。在AMS中，这种实现方法非常普遍，也不复杂，只要在对象的Actions中简单设置就行。Delete、Rename和Move or Copy分别对应了页的删除、重命名和移动复制命令。此外，每一页都有自己的属性，即Page Properties（如图13）。在这个对话框中有两个选项卡Background和Actions。Actions选项卡和以前介绍的一样，这里作为页这个对象的动作设置，所以它的事件驱动只有Open（打开页）和Close（关闭页）两项。在Background选项中，我们可以为页面设置背景。这里我们能对背景图案进行选择，可以选择颜色填充或图片填充。颜色填充又分为纯色填充和渐变色彩填充，并允许指定前景色和背景色；图片填充则支持图片正常显示、平铺显示和轮显图片显示。在最下端的Window Title中，我们还可以输入文字为整个自启动菜单指定一个标题。

8.打包成光盘自启动文件

到上一步为止，一个完整的多媒体自启动菜单文件已经制作完毕。想要验收一下制作的效果如何，我们可以通过菜单Project→Preview命令来预览一下已经完成的作品。要是觉得还不错的话，就能把完成的作品正式做成光盘自启动文件了。点击Project→Builder命令，会出现图14的输出设置对话框。在这儿，输出的可执行文件名为默认的autorun.exe，指定的输出路径为C盘下的Output文件夹，所有的输出数据文件都将包含在名为Data的子文件夹中，最后勾选Create autorun.inf项（创建自启动菜单的重要文件）让AMS自动为我们办妥一切。为便于携带和发布，AMS还提供一个打包工具，能帮助我们将所有的制作文件分层地制成一个ZIP文档，方法是Tools→Create ZIP Archive，选择期望的输出路径和文件名后，按下OK就一切都搞定了。

9.刻录成自启动光盘

最后讲一下刻录的问题。其实也很简单啦，因为AMS已经帮我们完成了大部分工作。我们所需要做的，就是将已经生成的autorun.inf和autorun.exe两个文件连同那个包含多媒体数据文件的Data目录一起烧录到光盘的根目录下就大功告成了。

写在最后

如果再放开思路考虑一下的话，不难发现运用AMS多媒体交互菜单的制作功能，我们完全能制作出电子杂志、多媒体教学课件和宣传手册等交互式电子读物。唯一不同的是，我们不必为制作完的文件打包成自启动文件。

看了以上的介绍，你肯定已经迫不及待地要尝试一下具有多媒体交互操作功能的自启动光盘的制作了。如果你是一个十足的DIYer，就请不要放弃这个极富想象而又充满挑战的多媒体自启动光盘自做所带来的乐趣了。P



软件新天地

这次要给大家介绍的几个软件蛮有意思，它们或者能带给你些出乎意外的惊喜，或者能给你解决些意想不到的麻烦，总之在软件的创意上颇有令人称奇的地方，那些喜欢自己动手编写实用程序的玩家们也许能从中得到些启发。

■北京 胡子

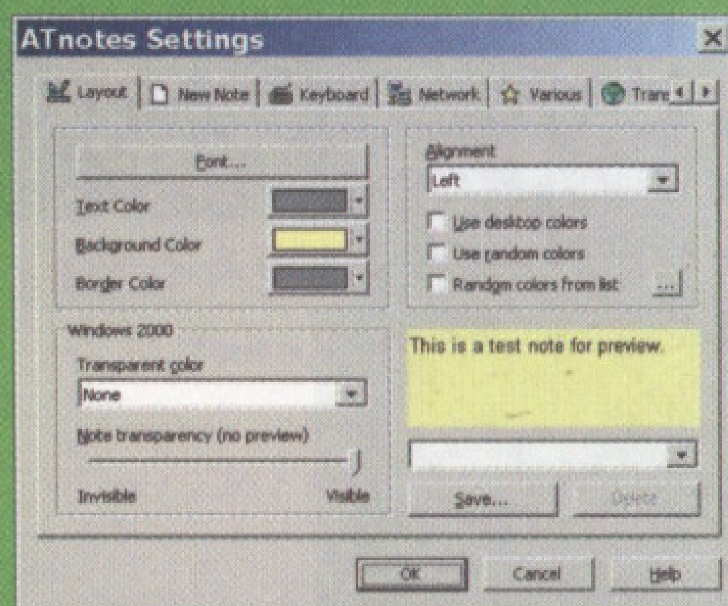
Atnotes——用不完的便利贴

类型： 生活辅助
版本： 9.0
大小： 594kB
性质： 免费
平台： Windows 9X/Me/NT/2000/XP
制作： Thomas Ascher
下载： http://atnotes.kpayne.net/atnsetup.exe

我们在生活中常常会用到便利贴，就是那种小黄纸片一摞摞的，用它记个电话、写个便条什么的，然后往显眼的地方一贴（多半是贴在电脑显示器上），确实很方便。不过如果用得太滥也会出现问题，一是浪费纸张，二是显得杂乱。

用Atnotes就完全没有这些问题了，它可以让你把便利贴贴到显示器“里面”。想用时，双击桌面右下角工具栏中的Atnotes图标，就会出现一张“便条纸”，真是既环保又实用。“便条纸”的大小、颜色和边框都可以调整，并且可以四处拖动，可以放到桌面上任何地方，还可以随时缩小和隐藏它们，以节省桌面的空间，通过便条列表（Note List）可以浏览所有未隐藏和隐藏的便条。

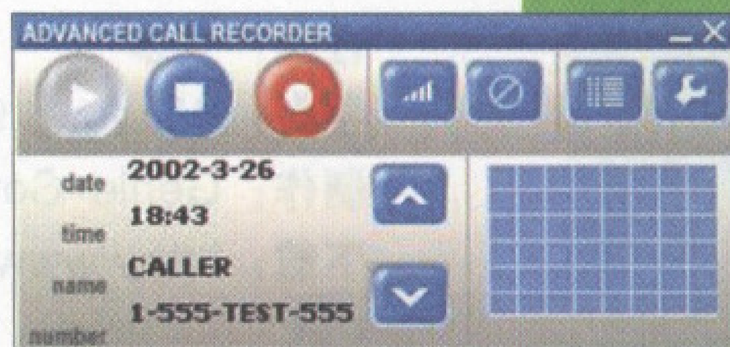
Atnotes也可以当作提示闹铃来使用，可以给便条加上闹铃再隐藏起来，它会在闹铃响后重新出现在桌面上。可以举例说明闹铃的重要用途：老胡是个足彩迷，为了不让大奖悄悄溜走，于是每次买彩票后都把号码写在一张便条上，然后把闹铃设在下周一午时，这样待下周打开电脑时自然就铃声大作，虽然每次均一无所获，但本人仍乐此不疲，同道中人不妨一试啊！



Atnotes

Advanced Call Recorder——让电脑变成电话答录机

类型： 生活辅助
版本： 1.12
大小： 911kB
性质： 共享
平台： Windows 9X/Me/NT/2000/XP
制作： Rayslab Inc.
下载： http://www.rayslab.com/acrecord.exe



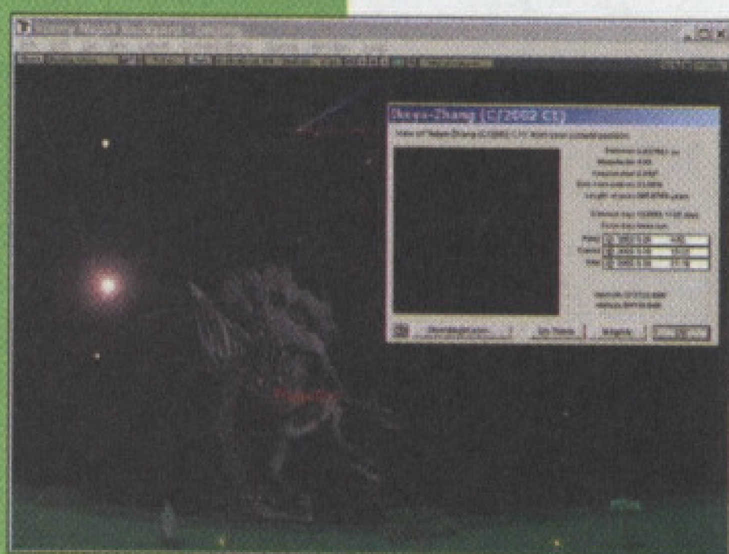
Advanced Call Recorder

国内使用电话答录机还远远不如电脑普及，因此为Advanced Call Recorder之类的电脑答录软件提供了舞台。和答录机一样，当Modem接收到来电时，Advanced Call Recorder会自动记录电话留言，当对方挂断电话后，Advanced Call Recorder也随即进入待机状态，所记录的留言会以Wave文件形式保存在硬盘中。

其实，Advanced Call Recorder的优点是普通答录机所无法比拟的，比如几乎没有录音时间的限制，只要你的硬盘够大，想录多少就录多少；另外，它还有来电显示功能，除了可以即时显示对方的电话以外，还能自动以来电号码作为编号来储存录音，方便你查找。注意，电脑能成功变身答录机的前提是你的“老猫”要支持Voice Modem语音功能，不支持的该换喽！

Starry Night Backyard——后院的天文馆

类型： 科学教育
版本： 3.1.2
大小： 16.1MB
性质： 试用
平台： Windows 9X/Me/NT/2000
制作： Space.com Software
下载： http://www.starrynight.com/download/backyard.exe

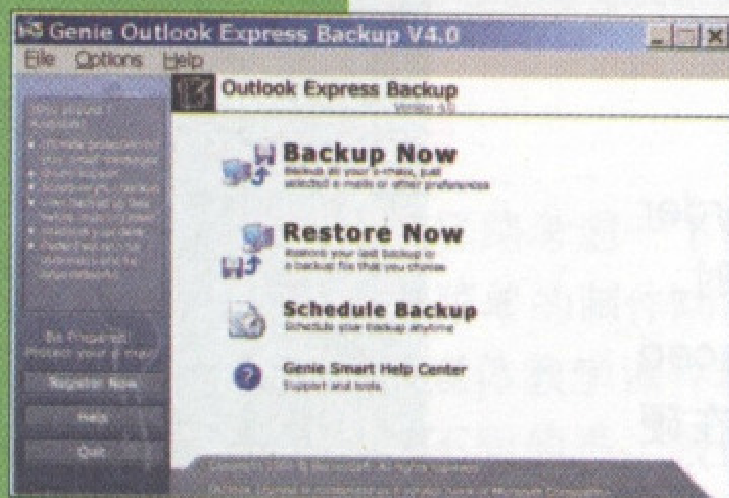

Starry Night Backyard

满天的繁星总是能激发人们无限的遐想，可惜现在大城市里的居民几乎不可能看到这种景象了，因为城里的天空早已成为高楼大厦、霓虹灯和汽车尾气自由挥洒的画布了。要重温儿时夜空的景象，是不是只有上山下海呢？不一定，也许在自家屋檐下就能做到。

Starry Night Backyard可以显示地球上任何地点任何时间的星空，显示距离地球2万光年内的1百万颗天体，显示全天88个星座的位置、连线和图像。打开动态演示功能，星空就会像我们在天文馆里看到的那样运动起来，如果你设置了本地的经纬度和当前时间，那么会发现室内的天象和室外完全对应，不信打开窗户看看就知道了。最爽的是Starry Night Backyard还能让你过一下星际旅行的瘾，你可以站在月球上看看我们蔚蓝色的美丽家园，或者在太阳上瞻仰一下九大行星壮观的阵列，还能向更遥远的星系飞去，探索宇宙最深处的壮丽景象，而你唯一需要做的就是点几下鼠标而已。

Outlook Express Backup——电子邮箱的搬运工

类型： 系统备份
版本： 4.0
大小： 2.3MB
性质： 共享
平台： Windows 9X/Me/NT/2000/XP
制作： Genie-Soft
下载： http://www.genie-soft.com/download/oebackup.exe



Outlook Express Backup

Outlook Express是大多数Windows用户收发E-mail的不二选择，但遇到需要重装操作系统的情况，如何备份Outlook Express中的邮件和设置就成了件很麻烦的事情，虽然手工备份不是不行，但既费事也不保险，对于电脑新手来说更不可取。

试试Outlook Backup Express吧，只需要简单的操作，它就能把Outlook Express中的所有邮件、邮件附件、邮箱帐号、通讯录和邮件规则等统统打入一个压缩包中，在系统重装后，通过这个软件的恢复功能可以很方便地从压缩包中恢复Outlook Express中的邮件和设置。如果你想把自己E-mail的全部设置转移到另一台电脑上，而且那台电脑并没有安装Outlook Backup Express，只需在备份时选择把压缩档做成扩展名为.exe的自释放文件，然后在目的电脑上执行一下.exe文件就可以全部搞定了。

Total Recorder——录音软件的“全能冠军”

类型： 多媒体编辑
版本： 3.4se
大小： 1.08MB
性质： 共享
平台： Windows 9X/NT
制作： High Criteria Inc.
下载： http://www.highcriteria.ca/download/tr33se.zip

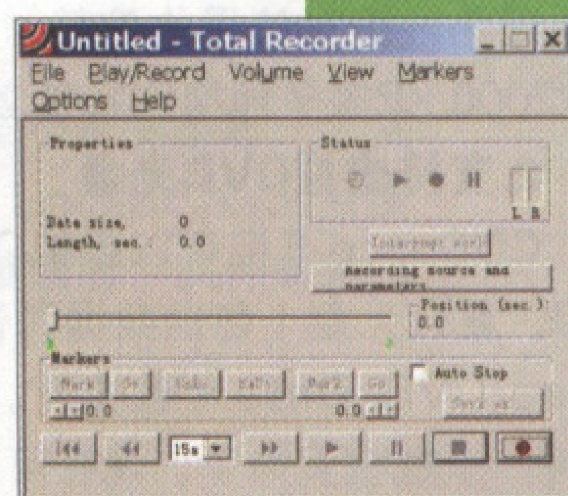
一般的录音程序在声音来源上基本只支持麦克风和Audio CD等寥寥数种，比如Windows内置的“录音机”就是如此。Total Recorder的最大特点就是大大丰富了录音程序的声音来源，不管声音是来自于正在播放的RealPlayer、MP3、QuickTime还是VCD，甚至正在玩的游戏声音也不会被放过，差不多所有计算机能“听”到的声音都可以被转换成Wave文件保存起来。Total Recorder还能录制网络电台播放的流文件（Streams）声音。除此以外，其他主要功能还有：

＊依旧能够记录一切通过计算机声卡输入的声音，如麦克风、Audio CD、Line-In等；

＊能够录制全双工模式下网络电话（Internet Phone）的内容；

＊具有内置录音预约功能，可以像真正的录音机一样在指定时间段自动开始录音；

＊支持外挂的声音编码程序，也就是说只要安装了MP3编码器，就可以直接把录音保存成MP3文件，较Wave文件大大节省硬盘空间。



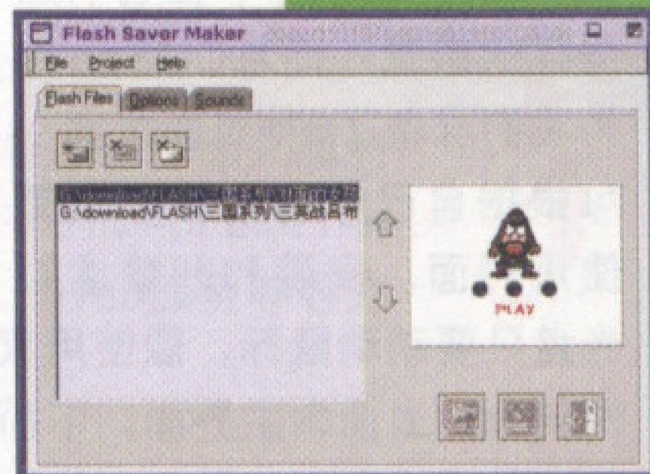
Total Recorder

Flash Saver Maker——让屏幕保护“闪”起来

类型： 桌面工具
版本： 1.60
大小： 1.5MB
性质： 共享
平台： Windows 9X/Me/NT/2000/XP
制作： ZBsoft
下载： http://www.zbsoft.net/files/flashsaver.zip

如今Flash这玩艺儿越来越火，各种或经典浪漫、或轻松爆笑的Flash短片，相信大家都收藏了不少吧。是否考虑过可以用它们做成屏幕保护，让你的电脑在你离开时都能显得与众不同呢？这样酷的点子不知是谁先想出来的，总之这样的工具现在已经出现了，就是Flash Saver Maker。

Flash Saver Maker制作屏幕保护的步骤简单之极，只要在Flash Saver Maker程序的文件列表中加入需要的所有Flash文件（扩展名为.swf或者.exe均可）就行，如果对Flash中原有的音乐不满意，可以将其屏蔽掉，再加入其他的音乐文件，音乐文件的类型包括Wave、MIDI和MP3，调整好文件播放的先后顺序，最后退出时保存一下设置，这样一个Flash的屏幕保护就完成了，启动它只要在Windows的“屏幕保护程序”列表里选择FlashSaver就可以。



Flash Saver Maker

为XP精心打造的虚拟光驱CDSpace

■河北 赵利、李芳

提起虚拟光驱工具你一定不会陌生，可是当你进入崭新的Windows XP后，你以前的虚拟光驱工具是否已经力不从心了？你是否正在寻觅一款既功能强劲，又方便好用，还要美观漂亮的虚拟光驱工具呢？也许这款号称“光碟大师”的虚拟光驱工具——CDSpace正是你理想的选择。

1.完美支持Windows XP

CDSpace从4.0版本开始，增加了对Windows XP的支持，而且它是第一个通过Microsoft XP认证的虚拟光驱软件。安全性绝对值得你信赖，它可运行在Windows 9X/Me/2000/XP等多种操作系统之下。

2.支持虚拟DVD光盘

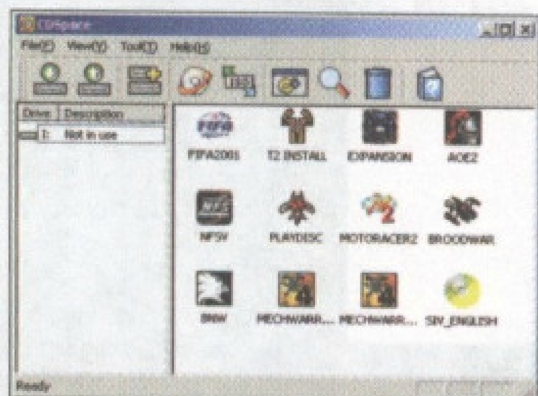
CDSpace不但可以虚拟CD-ROM光盘、音频CD、VCD、复合光盘（包括数据和音轨），还增加了虚拟DVD Video/DVD Data光盘功能。如果你已经购置了DVD-ROM，那就祝贺你了，现在可以把你的宝贝光盘放到安全的地方，让你那价格不菲的DVD光驱歇会儿了。用CDSpace播放DVD影片不受区码限制，比DVD-ROM播放更顺畅。对于像我一样没钱买DVD-ROM的朋友，也可通过共享别人制作好的虚拟光盘，享受DVD的超炫丽视觉效果及高保真立体音效了。

3.个性化的用户界面

CDSpace为我们准备了两种格式的操作界面，如果你喜欢传统的，可选择Basic User Interface（如图1）；如果你已经厌倦了一成不变的Windows窗口和菜单，崇尚个性，可选择Skin User Interface（如图2），是否有点异样的感觉？而且CDSpace为我们准备了6种界面方案，可根据自己的喜好随意变更使用界面。安装和卸载虚拟光盘只要动动鼠标，像使用家用电器那样方便。该界面分两部分，上面为主界面，下面为附属界面。当你平时不进行制作虚拟光盘、添加虚拟光盘、删除虚拟光盘或转换镜像文件格式等操作时，完全可以点击主界面左下角的小三角按钮来隐藏附属界面。



图1


图2

4.镜像转换及压缩

CDSpace不但支持通过CD-ROM制作的压缩虚拟光盘，还可把硬盘中的某个目录或ISO镜像文件转制成LCD格式的虚拟光盘，而且在转换过程中可以选择为压缩方式，为我们的硬盘省下不少空间。在制作音频CD或复合CD时的虚拟光盘时，可把音轨存成MP3文件以减少对硬盘的占用，而且CDSpace支持ISO与LCD这两种格式文件的相互转换，彻底解决你的后顾之忧。

5.超强的光盘复制功能

CDSpace不但支持普通数据光盘（Normal CD-ROM）和音乐光盘（Audio CD），而且可支持混合模式光盘（Mixed-Mode CD）和多区段光盘（Multi-Session CD-ROM）。它运用了最新的解密运算技术，即使采用防复制技术的光盘也照样虚拟不误，而且制作虚拟光盘的过程简单快捷。流行的游戏如：三国志Ⅷ、极品飞车、Diablo Ⅱ、AOE Ⅱ、FIFA系列等都可完美复制，带背景音乐呀！

6.直观的图标显示

当我们制作虚拟光盘时，如果源光盘没有设定光盘图标，我们可使用CDSpace为我们提供的各种图标加以标识，不但使CDSpace的界面绚丽多彩，更方便了我们分门别类地管理和使用虚拟光盘。

7.拿来主义

CDSpace不但能自己制作虚拟光盘，还可把许多著名刻录软件的镜像文件，如CCD、BIN、BTW及ISO格式的镜像文件直接当作虚拟光盘来使用。这点倒是与另一著名的虚拟光驱DEAMON Tools有相似之处，不过CDSpace可自制虚拟光盘的功能是DEAMON Tools没有的，而且华丽的用户界面也是DEAMON Tools所远不及的。

8.设置简便

点击主界面中的“Options”按钮，就可在弹出的“Options”窗口中更改设置了(如图3)。如果一个虚拟光驱不够你使，只要你电脑中的盘符从D到Z有富裕，随便你装几个都成。你可在CDSpace中随时更改虚拟光驱的盘符和数目，而且更改后无须启动系统（Win9X除外）。如果你嫌光盘的AutoRun方式比较讨厌，你可直接在AutoRun选项卡中设定虚拟光驱是否打开其功能，不用再去打开控制面板了；如果你要更换CDSpace的界面，就在Skin选项卡中挑一个吧！

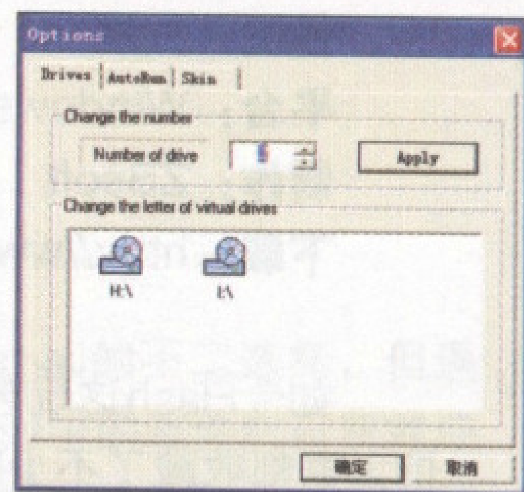


图3

9.轻松载入虚拟光盘

CDSpace的虚拟光盘载入是很轻松的，即使你不打开CDSpace操作界面，也可在“我的电脑”或“资源管理器”中右键点击虚拟光驱图标来装入虚拟光盘，而且还可通过设定的快捷键来装入虚拟光盘。

下载网址： http://www.cdspace.co.kr/Download/Shareware/CDSpace4/CDS4s.exe

业界动态



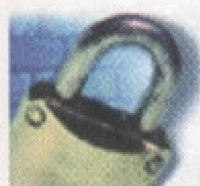
微软近日宣布其下一代MSN Internet Service（MSN 8）将在今年秋季发布。MSN 8将包含更新更强的功能和服务，当然对用户来说也意味着更高的价格。MSN目前拥有800万的用户，每月费用为21.95美元；而市场领导者AOL拥有3400万用户，每月费用为23.90美元。



Star Office的开放源代码版本OpenOffice，已推出了今年5月发布前的最后一个测试版OpenOffice build 641d。OpenOffice可运行于Windows、Linux和Solaris系统平台，含有字处理软件、电子表格软件、演示文档软件、绘图软件、数据图表工具、公式编辑器、文件转换工具等，而且是完全免费的。



近日，致力于开放源代码软件的Ximian公司，发布了可以使Ximian Evolution（其开发的一种运行于Linux下的仿Outlook软件）连接微软Exchange 2000电子邮件服务器的新软件Ximian Connector。用户安装了Ximian Connector后，其Linux机器上的Ximian Evolution软件即可成为Exchange服务器的客户端程序，实现高效的信息管理。



微软正式发布了最新的MS02-015安全公告，主要针对IE的安全问题。微软提供了一个可供升级的安全软件包，主要修复了两大IE弱点：1.包含在Cookie里的程序脚本可在本地机器区域上运行；2.目标链接的可执行功能。需要升级这个安全补丁的用户可到http://www.microsoft.com/windows/ie/downloads/critical/Q319182/default.asp下载。



微软的MapPoint.net已进入最后测试阶段，并开始征求对它感兴趣的用户对其进行测试。测试用户可在评估期内享用所有的MapPoint.net的XMLWeb站点服务，并且有专家解答关于在使用MapPoint.net过程中所遇到的应用程序、Web服务等各方面的问题。有兴趣的朋友可以访问http://www.microsoft.com/mappoint/net/evaluation/。



微软近日发布了对在Windows 2000系统下使用Outlook接收某些加密邮件时，会出现“认证撤回列表不可用”这一问题的升级补丁。用户可在http://www.microsoft.com/windows2000/downloads/recommended/q308707/default.asp?FinishURL=%2Fdownloads%2Frelease%2Easp%3FReleaseID%3D37427%26area%3Dsearch%26ordinal%3D10%26redirect%3Dno下载这一补丁。

Outlook专题（二）

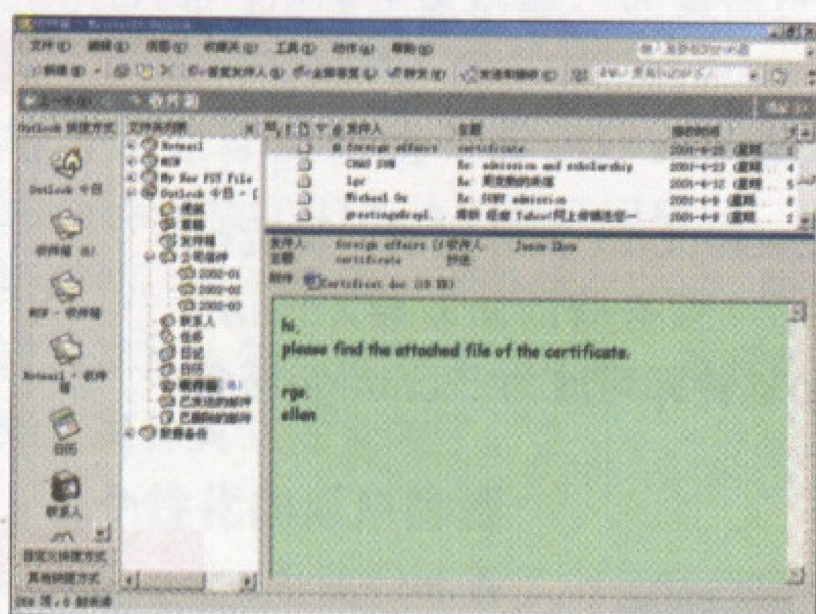


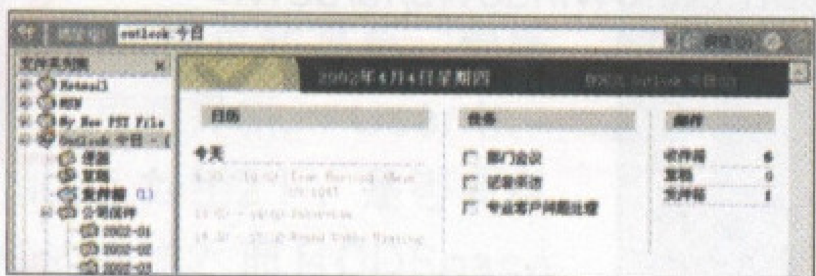
在上一期中，我们着重向大家讲述了如何在Outlook 2002中配置邮件帐户。正确配置好自己的邮件帐户后，我们就可以开始领略Outlook 2002在电子邮件及个人信息管理方面的强大功能了。

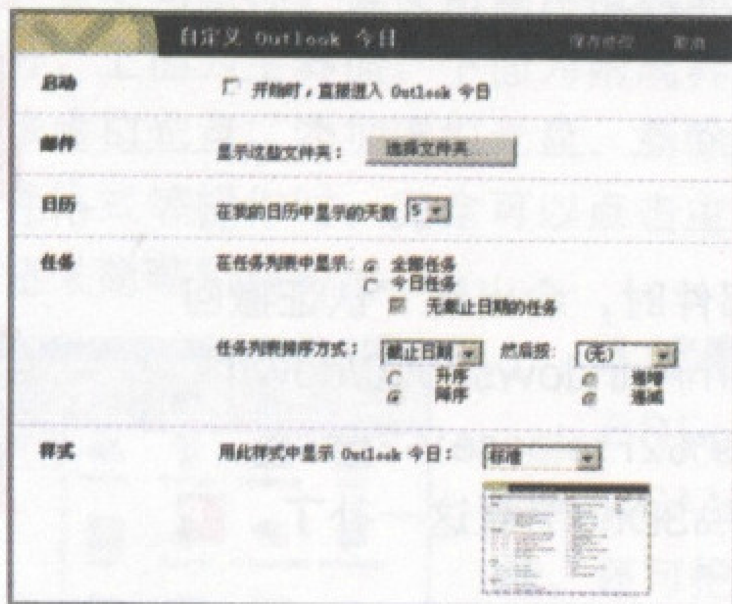
■Office研究会 周克勤（本刊特约作者）



认识Outlook 2002的界面及对文件夹的基本操作


图1


图2


图3

1.基本界面介绍

开启Outlook 2002，我们可以看到除了最上面菜单栏和工具栏之外，其界面主要可以分为4个区域，从左至右分别为Outlook快捷方式区、文件夹列表区、邮件列表区和邮件预览窗格。前3个区域我们都能在“视图”菜单中设定其显示与否。在文件夹列表区中列出了当前所有打开的PST（Personal Folders File：个人文件夹文件）文件及其下的子文件夹。我们可以使用“文件”→“新建”→“Outlook数据文件”命令来创建多个PST文件来分类管理不同类型的邮件。所创建的PST文件一般存储在硬盘上，根据其存储路径我们能够方便地对其进行备份。另外，我们也能使用“文件”→“打开”→“Outlook数据文件”命令来打开已有的PST文件。被标识为“Outlook今日”的PST文件是当前的主PST文件，所有新来的邮件都会被收到其下的收件箱中（除了设定“规则（Rule）”对符合条件的邮件进行自动转移）。点击“Outlook今日”，会列出当天的日历提醒、任务和未处理的邮件数（如图2），直接点击就能转跳到相应的文件夹进行操作。对于每日事务繁忙的人士来说，切换到“Outlook今日”视图看一看，当天所有工作基本上已经一目了然。点击“Outlook今日”视图右上方的“自定义Outlook今日”按钮，还能根据自己的需要和喜好来自定义“Outlook今日”视图中内容的显示方式（如图3），可设置的选项不少，大家自己试试就知道了。

2.文件夹操作

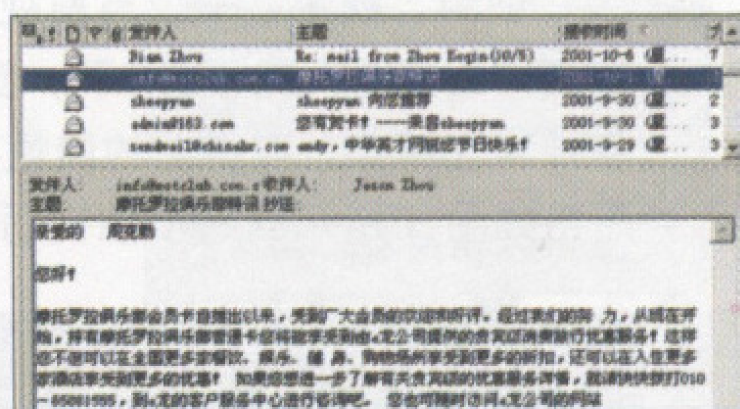
右击文件夹列表中的任意文件夹，我们都能使用右键弹出菜单中的命令在其下创建子文件夹，并可嵌套创建多级子文件夹。单个PST文件中最多可含2^{14}（16384）个文件夹，足够用了吧。我们可以像在Windows资源管理器里一样，方便地对文件夹进行操作。如重命名、移动（鼠标拖拽）、复制（Ctrl键+鼠标拖拽）。另外，将某个文件夹拖拽到Outlook快捷方式区中可直接为其创建快捷方式图标。

3.邮件列表及预览区

我们点击跟电子邮件有关的文件夹（如收件箱、已发送的邮件、已删除的邮件等文件夹）后，在Outlook界面的右方便能看到其中的邮件（当然，若是点击日历、任务、联系人等非邮件文件夹，其界面右边所

显示的内容各不相同）。上面为邮件列表区（如图4），其中显示每封邮件的各种属性（如重要性、是否有附件、主题、接收时间、大小等），具体显示哪些属性我们完全能够进行自定义，这一点会在后文中详述。若是“视图”→“预览窗格”选项处于选中状态，选中某封邮件后我们就能在下面的预览区直接对其进行预览。这里告诉大家一个小技巧：有时收件箱中最新的一封邮件可能无意之中损坏了，在其被预览时可能会导致整个Outlook程序停止响应，如果“预览窗格”处于选中状态，Outlook每次启动时就会因为自动预览这封损坏的邮件而崩溃。为了摆脱这种尴尬的境地，我们可直接在“开始”菜单→“运行”对话框（如图5）中执行Outlook /nopreview命令来以不加载预览区的方式启动Outlook，然后删除损坏的邮件即可。说明：只有当Outlook（Office）被安装在与Windows系统统一硬盘分区上的默认路径下时才能直接使用上述命令，否则我们要以“实际完全安装路径”/nopreview命令（如"E:\MS Office\Office10\Outlook.exe" /nopreview）来取而代之。

双击即可完全打开某封邮件，对于任何一封邮件，我们不仅能复制出其信体中的内容，对于其发件人、收件人、主题也能方便地进行选中和复制。我们可用工具栏上的按钮在邮件打开窗口或预览窗口中直接进行回复、回复全部收发件人、转发、删除等操作，十分方便。


图4

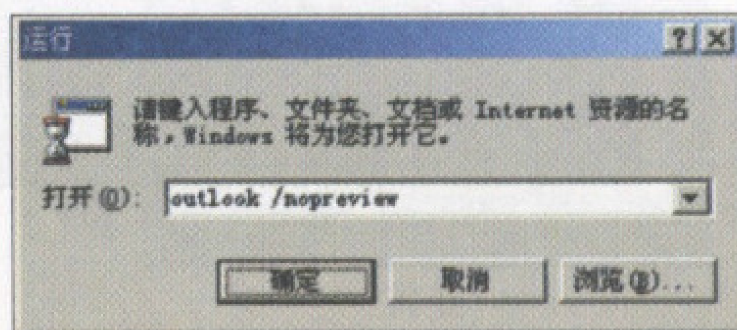
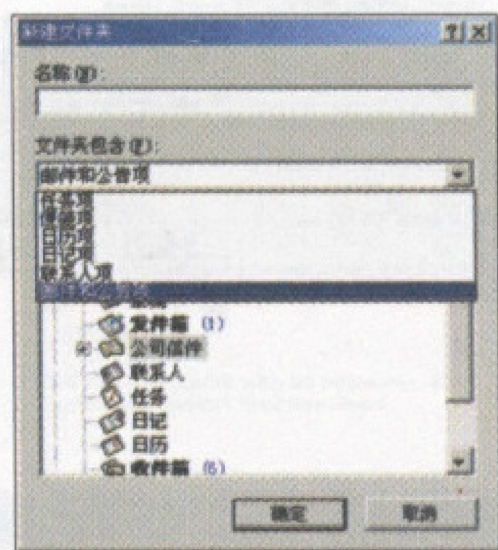


图5

文件夹类型及其视图定义

1.不同类型的文件夹及其中的数据内容

Outlook中有多种类型的文件夹，如“邮件及公告项”文件夹、“联系人项”文件夹、“日历项”文件夹等，每种类型的文件夹中可存放其相应的数据类型，各种文件夹都有各不相同的图标，很容易加以区分。我们在新建一个文件夹时可以选择其类型（默认为“邮件及公告项”文件夹），如图6所示。不同类型的文件夹中存放不同类型的数据内容，如收件箱中存放的邮件内容，“联系人”文件夹中存放联系人项（相当于通讯录），“日历”文件夹中存放会议安排及约会提醒等。当我们将某一类型文件夹中的内容用鼠标拖拽到另一类型的文件夹中后，Outlook会十分智能地进行数据类型转换。例如，将邮件类型文件夹中的一份邮件拖拽到“联系人”文件夹中就会自动将发件人信息添加到联系人项中，直接保存即可；将“联系人”文件夹中的一个或多个联系人项拖拽到邮件类型的文件夹中，即可直接新建一份已自动填好收件人的邮件；将邮件类型文件夹中的一份邮件拖拽到“日历”文件夹中即可新建一个针对这份邮件的约会提醒，提醒内容即为邮件内容。类似这样的方便操作在Outlook中比比皆是，大家多试试就知道了。记得以前听过不少朋友抱怨说Outlook的邮件右击菜单中没有像Outlook Express中那样的“将发件人添加到通讯簿”命令，很不方便。现在知道了这一拖拽的技巧，使用起来是否更为方便？


图6

2.文件夹视图

根据每种类型文件夹中所存放的数据类型不同，Outlook为它们预置了不同的文件夹视图供我们选择。选中某一类型的文件夹，然后在“视图”→“当前视图”菜单中即可方便地选择所预置的多种视图。图7中给出了Outlook 2002为邮件类型文件夹、“联系人”文件夹、“日历”文件夹和“任务”文件夹所提供的视图。应用不同的视图，我们可方便地对文件夹中的内容进行管理、查看、分类等操作。特别是在含有许多内容项时，文件夹视图会显得很有用。


图7

3.自定义文件夹视图

使用“视图”→“当前视图”→“定义视图”命令，在弹出的对话框中我们可以方便的新建、删除或修改文件夹视图，如图8所示。创建新的视图时，我们可以选择视图的类型、应用范围（如图9）、并为其设定各种属性摘要。在视图的属性摘要对话框中有丰富的属性项可供设定，限于篇幅有限这里就不详述了，大家点击如图10所示的各个按钮后自己试试就知道了。

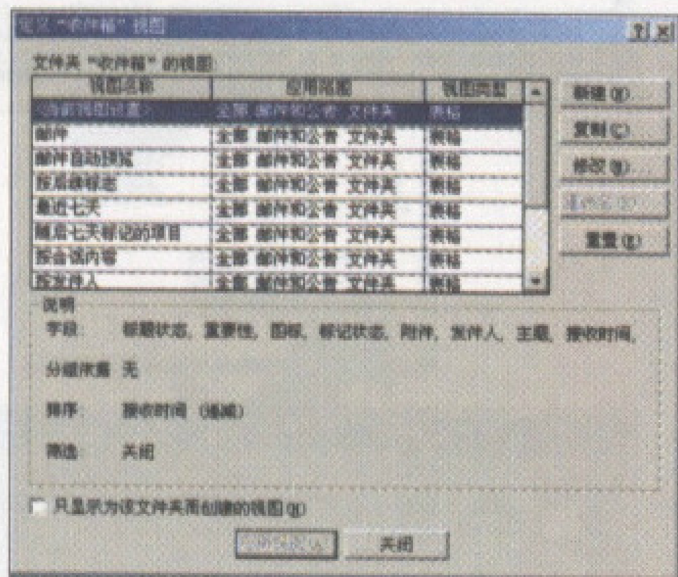


图 8

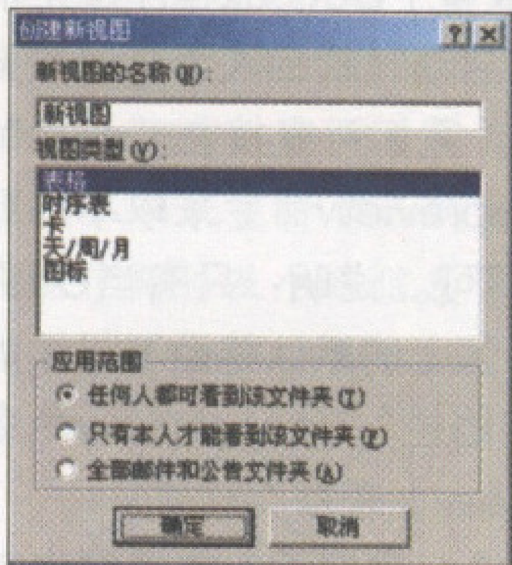


图 9

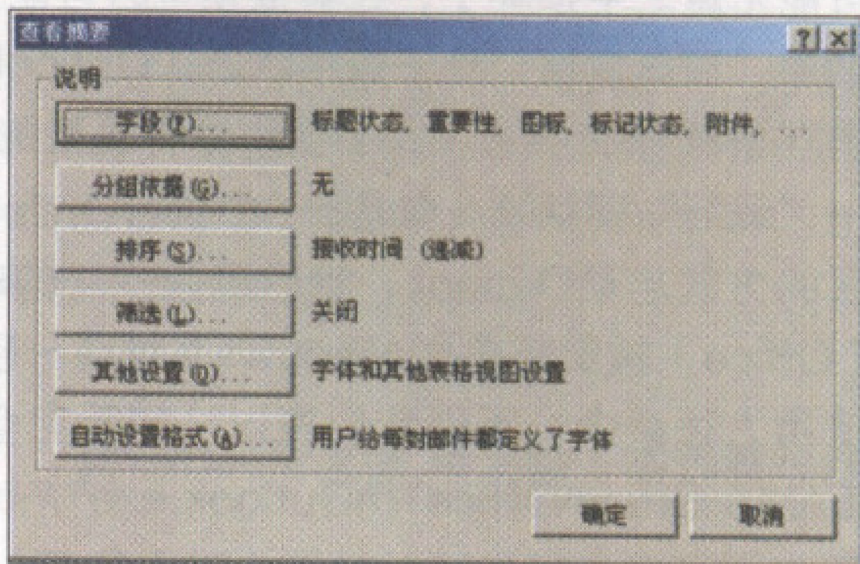


图 10

邮件的撰写、格式及其他设定

与Outlook 2000相比，Outlook 2002在邮件格式方面有了不小程度的增强，如Word已是默认的邮件编辑器、HTML是默认的邮件格式、具有删除纯文本格式邮件中多余换行符的功能、邮件主题中能包含可直接点击激活的超链接等。下面我们就选一些重要、实用的功能来向大家介绍。

1.设定Outlook为默认的电子邮件程序

一般我们在系统中会有装有多个电子邮件程序（如Outlook、Outlook Express、FoxMail等），其中一个可被设置为默认的电子邮件程序。当我们点击Web页中任意一个E-mail地址链接时，当前的默认电子邮件程序就会自动运行并新建一封邮件。一般我们可在IE的“工具”→“Internet选项”→“程序”选项卡（如图11）中设置将哪一个程序作为系统默认的电子邮件程序。但由于IE从表面看上去似乎与电子邮件程序没什么关系，所以许多初级用户并不知道这一设置方法。在以前使用Outlook 2000时，经常会有一些朋友询问如何将Outlook 2000设为默认的电子邮件程序（因为Outlook 2000中没有一个直接的选项来实现这一设置）。现在Outlook 2002的“工具”→“选项”→“其他”选项卡（如图12）中新增了一个名为“将Outlook设置为电子邮件、联系人和日历的默认程序”选项，选中这个选项Outlook 2002在启动后便会检测自身是否是系统当前的默认电子邮件程序，若发现不是则会弹出一个对话框（如图13）询问用户是否要将Outlook 2002设为默认电子邮件程序，选择“是”即可。

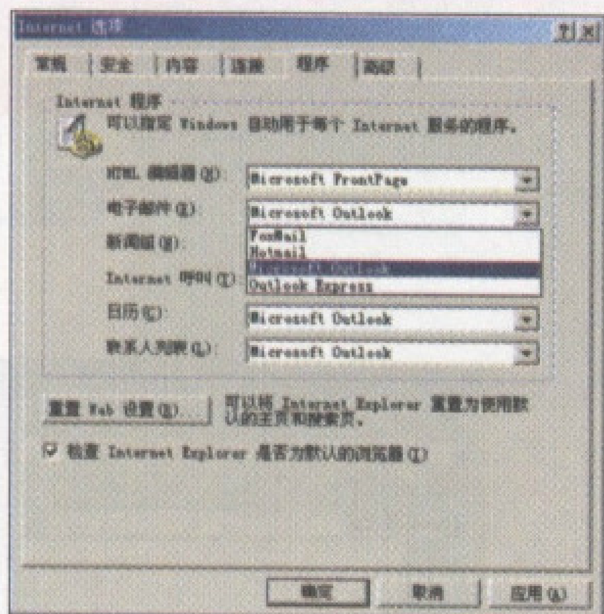


图 11

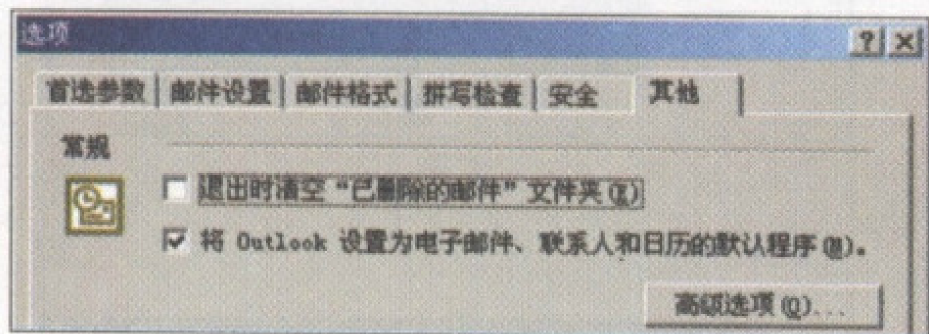


图 12

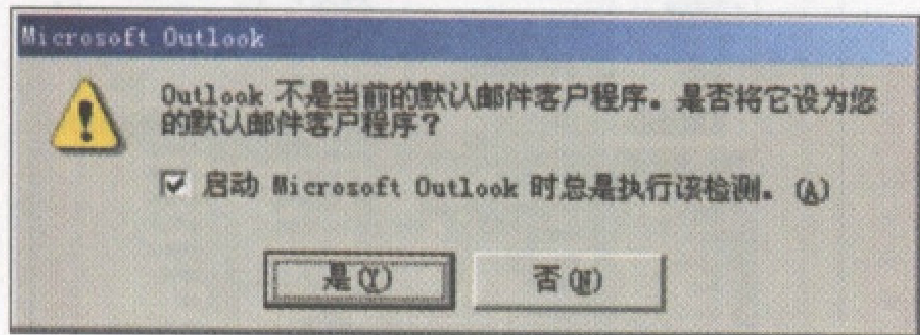


图 13

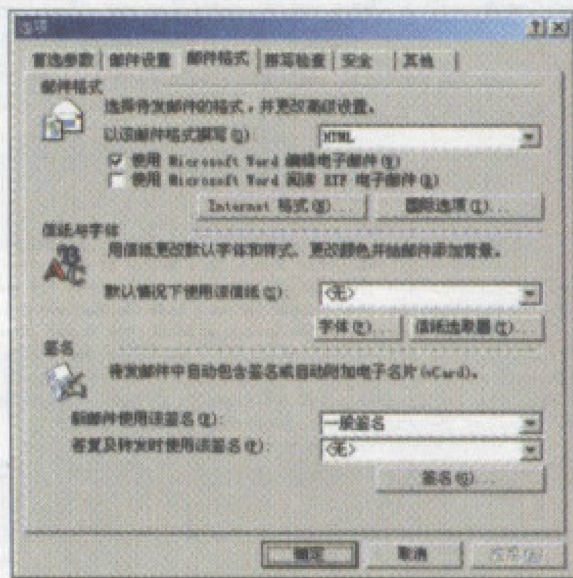
其实，无论对于Outlook 2000还是Outlook 2002来说，还有一个将其设置为默认电子邮件程序的简单方法：在“开始”菜单→“运行”对话框中执行Outlook /checkclient命令来启动Outlook，只要Outlook不是当前的默认电子邮件程序，就会弹出上述对话框让用户确认。

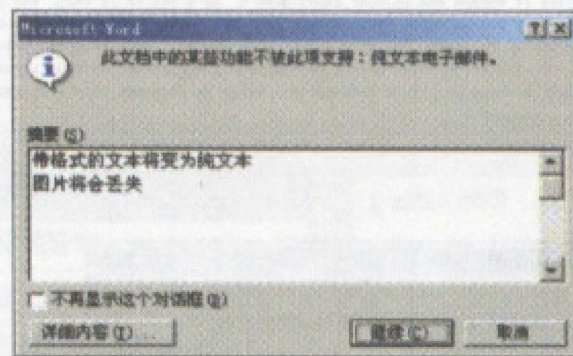
2.用Word做邮件编辑器和3种邮件格式

虽然Outlook 2002可与低版本的Office程序（除低版本的Outlook

外）共存，但要在Outlook 2002中用Word做邮件编辑器，系统中必须同时装有Word 2002。如果只装有Word 2000或更低的版本，那么Outlook 2002中的Word邮件编辑器、对联系人项的邮件合并功能都将失效，这一点请大家注意。

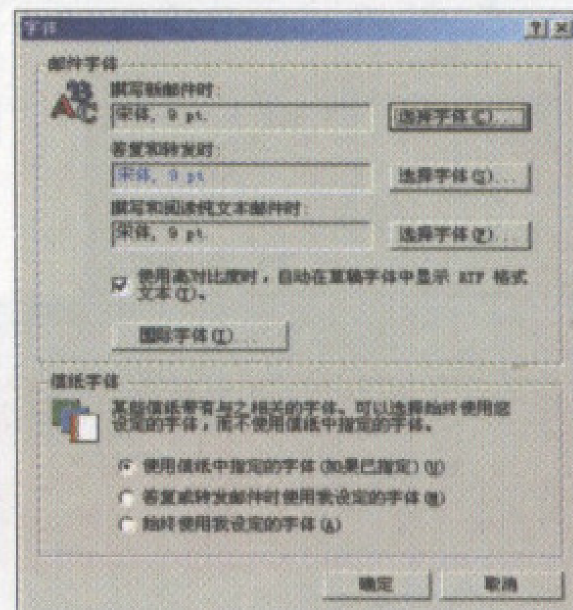
要在Outlook 2002中使用Word做邮件编辑器，只要选择“工具”→“选项”命令，在弹出对话框的“邮件格式”选项卡（如图14）中选中相应的选项即可。在这里，我们还能设定新建邮件所默认采用的格式（HTML、RTF（Rich Text）或纯文本）。在邮件撰写窗口中，我们也在工具栏上的格式选项列表中随时切换邮件格式。须注意的是，当由HTML或RTF格式转换为纯文本格式时，某些格式属性由于在纯文本中不被支持，所以会丢失。这时，Outlook会给出警告对话框，如图15所示。


图 14


图 15

3.对新邮件所采用字体和信纸设置

在上述“邮件格式”选项卡中点击“字体”按钮，在弹出的对话框（如图16）中我们可设定撰写新邮件、回复和转发邮件以及撰写和阅读纯文本邮件时所采用的字体、字型、字号大小、颜色等。另外，在“邮件格式”选项卡中还能设定新建邮件所使用的信纸（相当于HTML格式的模板），默认为不使用信纸。点击“信纸选取器”按钮后可编辑、删除或新建信纸。Outlook 2002所使用的信纸实际上是存放在C:\Program Files\Common Files\Microsoft Shared\Stationery目录中的HTML文件及其中的图片。要设计自己的信纸模板，只需用网页编辑器编辑好HTML文件，然后保存到上述目录中即可。


图 16

4.签名样式的创建和管理

撰写完邮件后一定少不了加上签名。在Outlook 2002中，我们可以方便地创建多个用于不同场合的签名样式。点击“邮件格式”选项卡中的“签名”按钮，在弹出的对话框中（如图17）即可创建、管理签名样式。在创建签名样式时我们可以使用字体编辑功能来使签名看上去更加美观。创建好签名样式后，我们可在“邮件格式”选项卡中分别指定新建邮件和回复（转发）邮件时所默认采用的签名样式。在邮件撰写窗口中，只需在签名处右击鼠标即可在弹出菜单中（如图18）随时选用想要的签名样式。

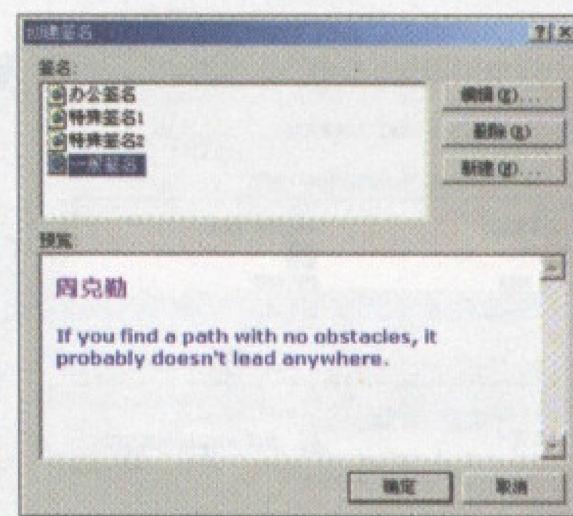


图 17

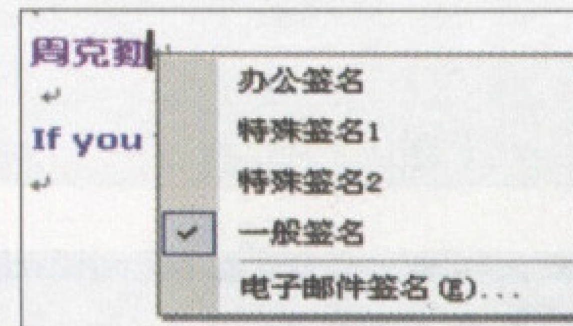


图 18

5.删除纯文本邮件中多余的换行符

一份邮件一般需要经过多级Internet邮件网关才能从发件人处到达收件人处。在这个过程中，纯文本格式的邮件很容易被插入一些多余的换行符，从而会使人们在阅读时感到很不方便。Outlook 2002中新增了一项去除纯文本邮件中多余换行符的功能，当收到一封含有多余换行符的纯文本邮件时，其邮件标题栏下会出现一条浅黄色的标识条（如图19），点击后即可去除多余的换行符，再次点击后即可恢复原有格式。使用这一功能前后的格式对比如图20所示。要让Outlook自动开启这一功能，请选择“工具”→“选项”→“首选参数”选项卡，点击“电子邮件选项”按钮，在弹出的对话框中确保“删除纯文本邮件中多余的换行符”选项被选中。

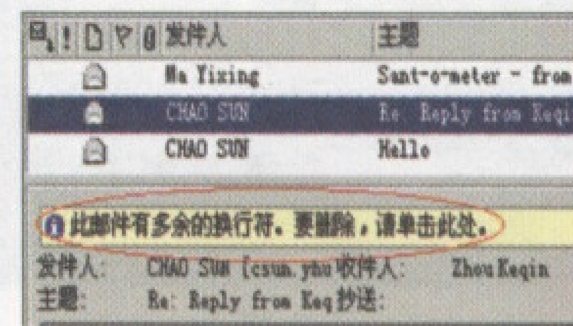


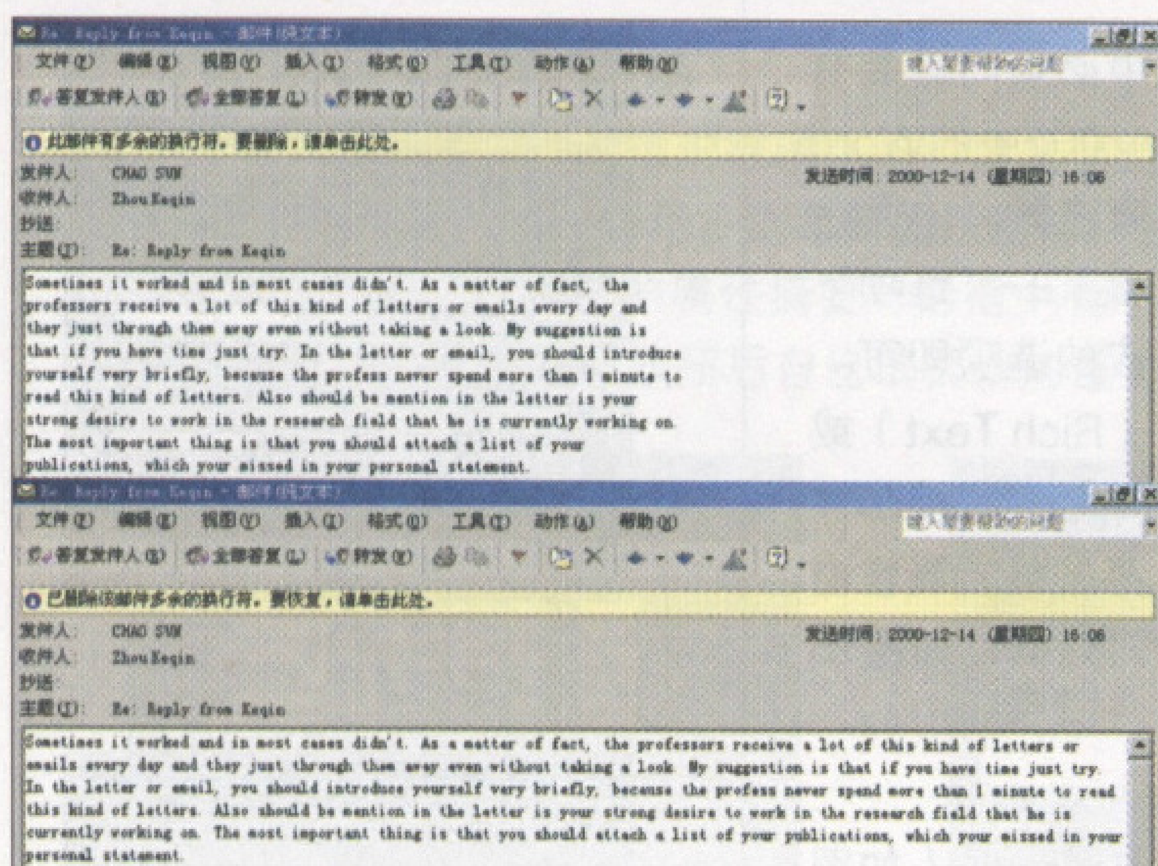
图 19

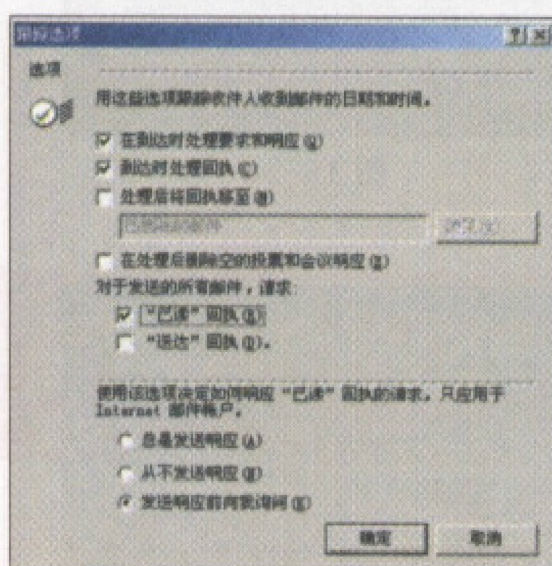
6.自动更正功能

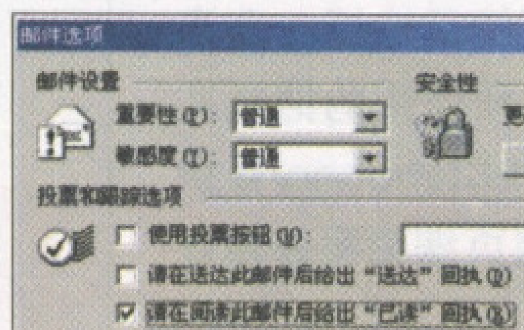
在撰写邮件（特别是英文邮件）时，自动更正功能十分有用。在以前的Outlook 2000中，只有使用Word做邮件编辑器时才能使用自动更正功能。而现在的Outlook 2002中即使使用Outlook自带的邮件编辑器也能在编辑RTF和纯文本格式的邮件时使用自动更正功能。只要我们在“工具”→“选项”→“拼写检查”选项卡中选中“当Word不是电子邮件编辑器时使用自动更正功能”选项即可。另外，有一点需要提醒大家的是，当在Outlook 2002中使用其自带的邮件编辑器时，自动更正功能对HTML格式的邮件会失效。

7.邮件送达或阅读后获得通知

对于一些比较重要的邮件我们希望邮件在被送达收件人信箱或在收件人阅读邮件后自己能及时得到一封回信通知，Outlook中的跟踪回执功能就能满足用户的


图 20


图 21


图 22

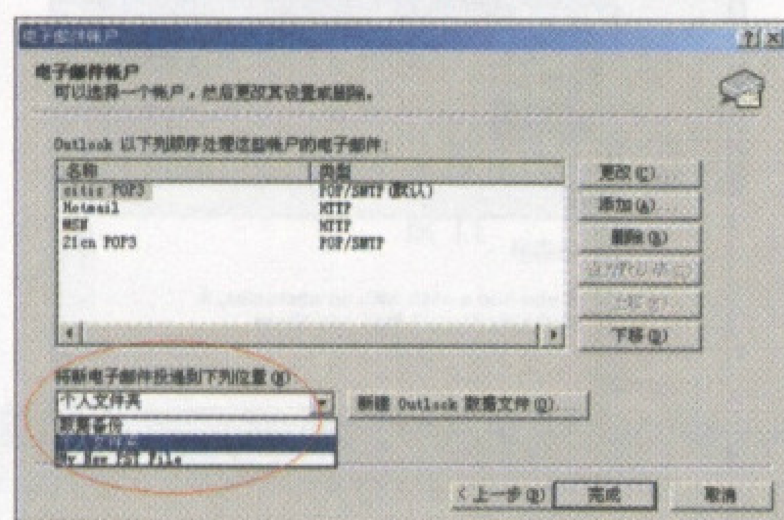
这一需求。要为所有要发送的邮件添加跟踪回执，只需在打开“工具”→“选项”→“首选参数”选项卡，点击其中的“电子邮件选项”按钮，再点击“跟踪选项”按钮，在弹出的“跟踪选项”对话框（如图）中选中“‘已读’回执”或“‘送达’回执”选项即可。要为某封邮件添加跟踪回执，请点击其邮件撰写窗口工具栏上的选项按钮，在弹出的对话框（如图22）中选中“请在送达此邮件后给出‘送达’回执”或“请在阅读此邮件后给出‘已读’回执”选项即可。另外，我们还可以在上述“跟踪选项”对话框中设定收到含有“已读”回执邮件后的响应方式，可设为：“总是发送响应”、“从不发送响应”或“发送响应前向我询问”，建议大家选用第3个选项。

其实在点击“工具”→“选项”命令所弹出对话框中的多个选项卡含有很多实用的设置选项，大家可以自己慢慢摸索。

邮件的收取和发送

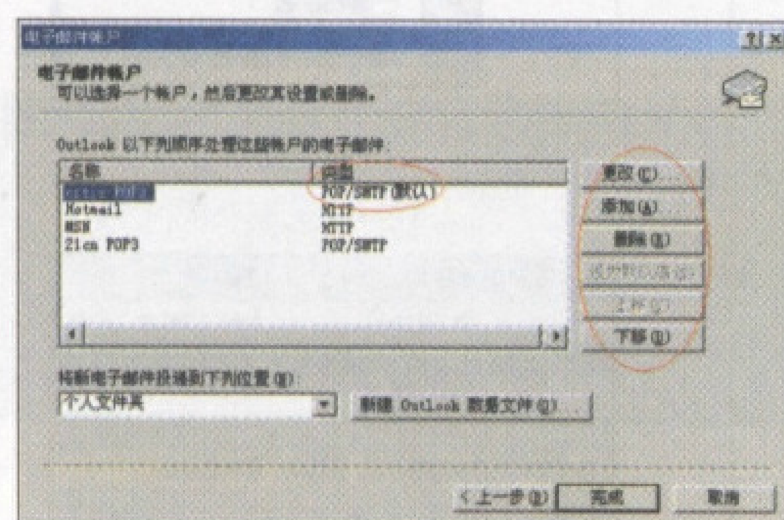
1.设定新邮件的存放位置

我们已多次提及Outlook中可以同时打开多个PST文件，将新收到邮件的存放位置指定到其中任意一个PST文件，这个PST文件就成为主PST文件（标识为“Outlook今日”）。要指定Outlook 2002中的新邮件存放位置，只需进入“控制面板”→“邮件”→“电子邮件帐户”→“查看或更改现有电子邮件帐户”，在如图23所示的对话框中选择“将新电子邮件投递到下列位置”并选择列表中的某个PST文件即可。对于以前的Outlook 2000，设置方法略有不同：直接在Outlook中右击某个打开的PST文件，在弹出菜单中选择“属性”命令，然后在弹出对话框中的“常规”选项卡中选中将新邮件发送到其中的选项，最后重启Outlook 2000即可。

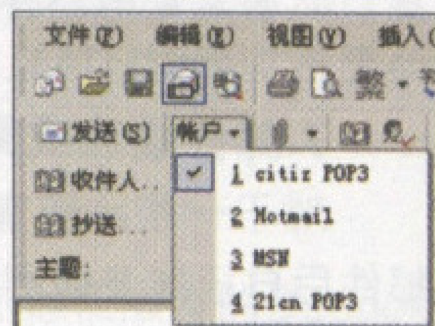

图 23

2.发送邮件时所使用的发件服务器及其优先级

我们可在一个Outlook的配置文件（Profile）中添加多个电子邮件帐户，其中的一个为默认帐户如图24所示。当我们发送一封邮件时，Outlook 2002会先以默认帐户的发件服务器来发送，若发送失败则会按照由上至下的顺序调用图24所示帐户列表中的其余帐户的发件服务器继续尝试发送。若是所有发件服务器都无法发送，则会返回出错信息，只要邮件帐户设置正确、网络正常连通，这种情况一般不会发生。这里有一个技巧大家可以使用：若是发现连上发件服务器开始发信有一定的延时，我们可使用“设为默认值”按钮尝试将另外一个较为稳定快速的邮件帐户设为默认帐户，或用“上移”按钮提高其优先级，从而来加快发送邮件时其发件服务器的响应。


图 24

当含有多个邮件帐户时，在邮件撰写窗口的工具栏上会有一个“帐户”按钮，点击后可选择使用某个帐户来发送这封邮件，如图25所示。


图 25

Outlook

3.Outlook中的“发送/接收组”功能

Outlook中的发送/接收组是个很有用的功能。当我们在一个Profile创建了多个邮件帐户时，可以通过使用发送/接收组功能来对各个帐户的收发进程进行自如的控制。例如，我们建有4个邮件帐户，当在白天办公时就只希望收发其中两个帐户的邮件，我们可将这两个帐户包含在发送/接收组中而将另外两个帐户排除在外。下面具体看一看发送/接收组功能的设置和使用。

选择“工具”→“发送/接收设置”→“定义发送/接收组”命令即可打开“发送/接收组”对话框（如图26）。在这里我们可以看到有一个默认的名为“所有帐户”的发送/接收组，其中收发状态为“联机和脱机时均可使用”。我们可在图26对话框的下面自定义其联机和脱机时收发设置。

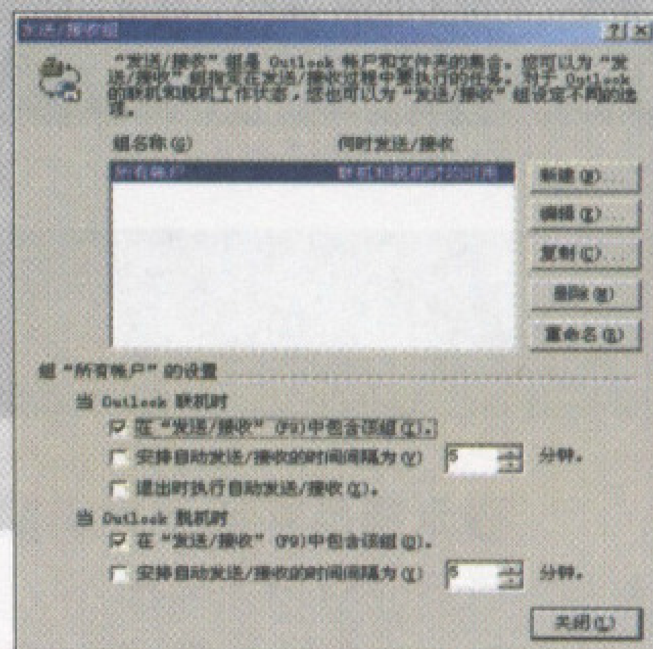


图 26

我们可点击对话框中的“新建”按钮来创建新的发送/接收组，所有的发送/接收组都会出现在“工具”→“发送和接收”菜单中（如图27），可方便地进行选择性收发。

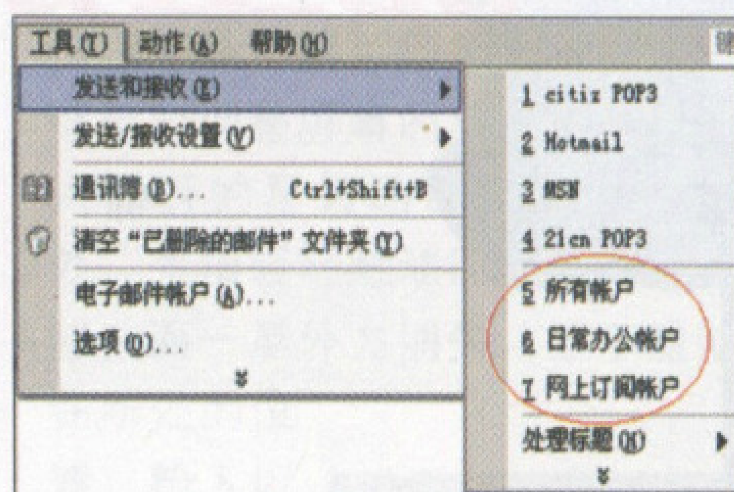


图 27

在“发送/接收组”对话框中选中某个组后点击“编辑”按钮，在弹出的“发送/接收设置”对话框中可看到当前Profile中的所有邮件帐户。对每个帐户可以分别设定是否将其包含在发送/接收组中，即是否在这个组中对其执行收发邮件的操作，被排除在发送/接收组外的帐户的图标上会有一个大叉符号。更细致的是，对每个帐户我们还能自定义其下的收发文件夹。对于不同类型的帐户（POP3、HTTP、Exchange等），其可设置的选项和收发文件夹不同。对于POP3和HTTP类型帐户的设置分别如图28和图29所示。另外，在“发送/接收设置”对话框中还能通过点击“帐户属性”按钮来直接打开邮件帐户设置对话框，十分方便。

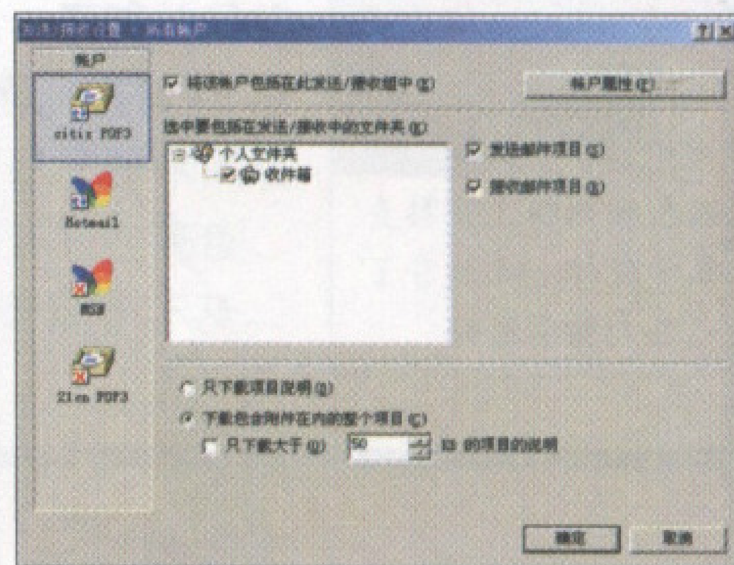


图 28

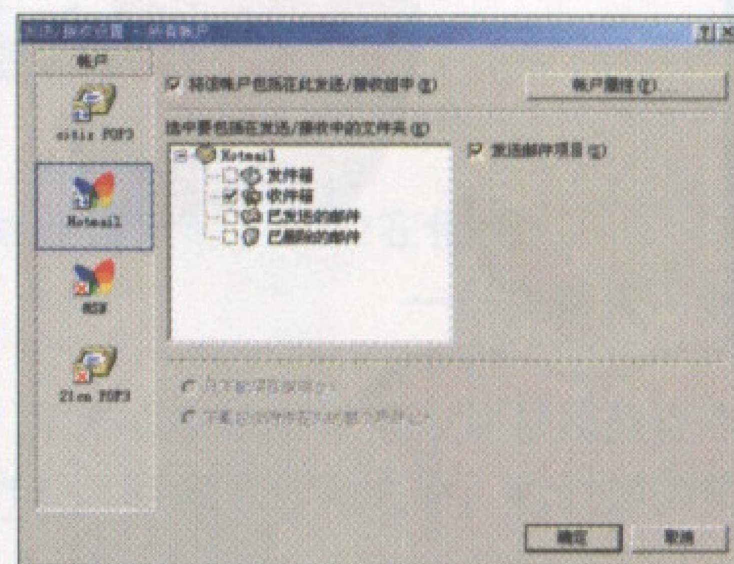


图 29

4.处理邮件信头（标题）

通过处理邮件信头（标题），我们可对邮件进行远程管理，例如可在邮件服务器上直接删除无用的邮件而不用费时将其下载再删除。这一功能对于网速较慢的用户很有用。Outlook 2002中的信头处理可分为3步：下载信头、标识信头和执行所标识的操作，下面我们就具体来看一看。首先选中收件箱文件夹，然后选择“发送和接受”→“处理标题”→“下载标题”菜单中的命令即可下载指定帐户或全部帐户中的邮件信头。所下载的信头会出现在收件箱中，并由特定的图标标识出来，然后使用“发送和接受”→“处理标题”→“添加/取消邮件下载标记”菜单中命令或在双击信头所弹出的对话框中设定对邮件的处理方式（如图30所示）。为信头设定好处理方式后，最后选择“发送和接受”→“处理标题”→“处理标记的标题”菜单中的命令即可对邮件进行相应的处理。

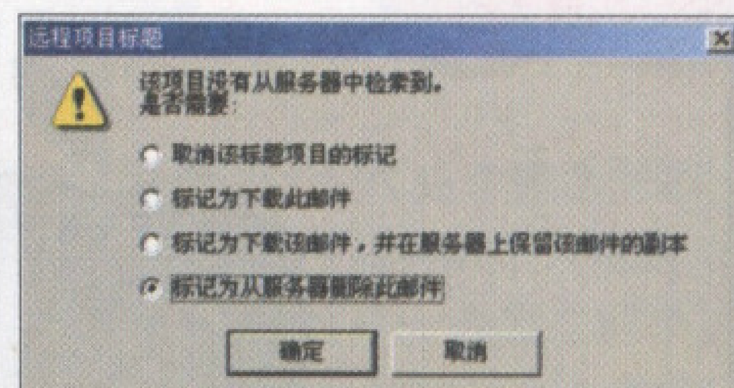


图 30

■专题策划：本刊编辑部
■执笔：李璨　答笛



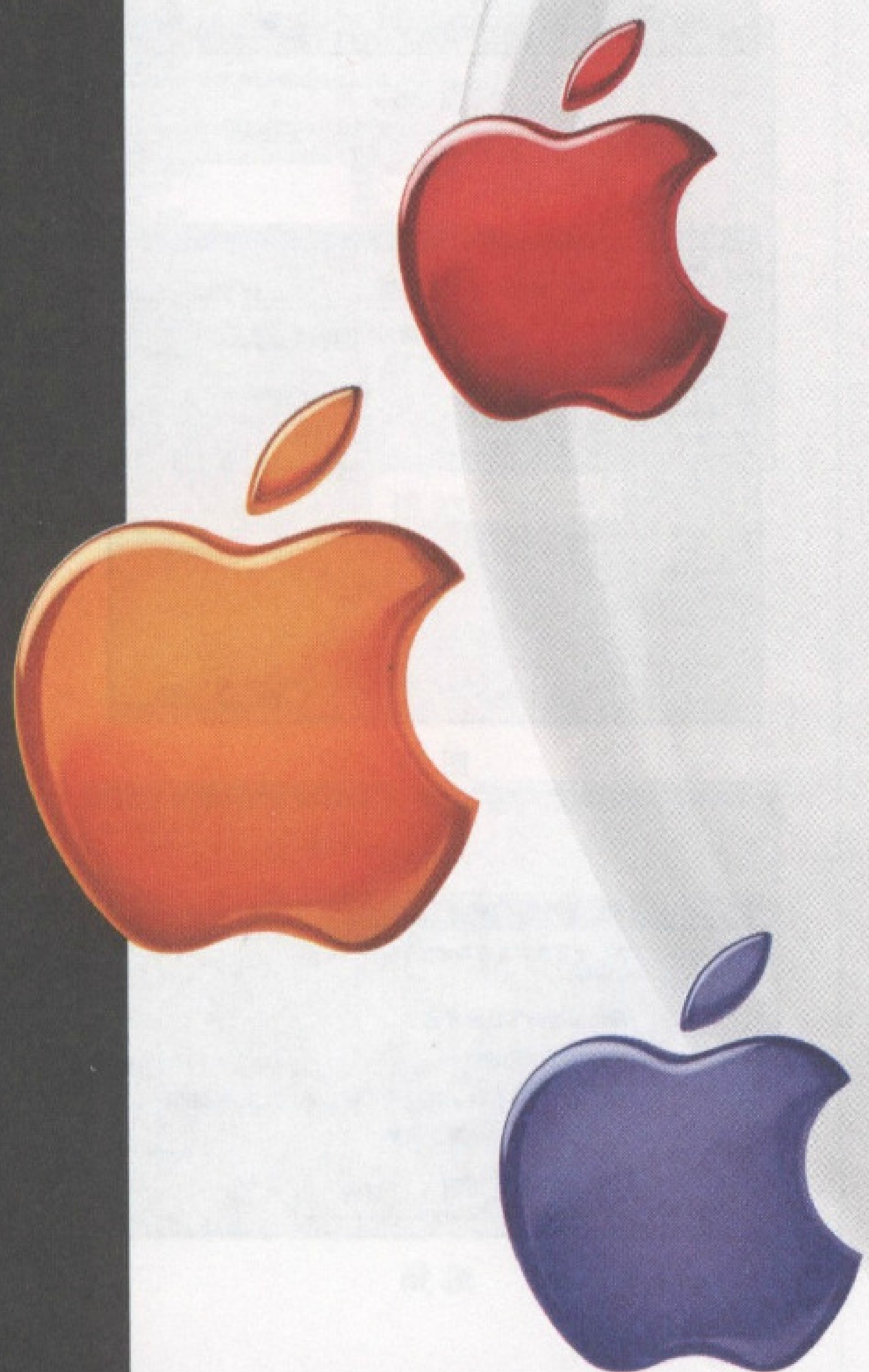


晶莹剔透，独具匠心

——新一代iMac赏析

提到电脑，我们一般会理所当然地想到PC机。可是，你是否知道想到第一台真正意义上的个人电脑并不是PC机，而是苹果电脑于20世纪70年代推出的APPLE II？苹果电脑在业界一直是以“创新”和“另类”著称的，他们于20世纪70年代推出的APPLE II曾引发了个人电脑的革命，1984年出现的Macintosh则赋予个人计算机新的意义，而1998年推出的iMac则几乎改变了整个工业设计的理念。

在今年年初的Macworld Expo上，苹果公司又推出了全新设计的新一代iMac电脑，广大苹果迷们再次为之疯狂。但对于中国用户来说，我们对苹果的了解到底有多少？是源自多年以前学生时代苹果学习机的追忆，还是为它的每一次大胆创新而惊讶，或是为了它那超凡脱俗的外观所心动？苹果到底是怎样的一个公司，新一代的iMac到底是怎样的一台电脑？有了这些疑问，我们决定亲身了解一下新iMac和苹果的魅力。于是，我们很快与苹果（中国）公司取得了联系，在他们的支持下，我们于第一时间拿到了一台新iMac的样机：M8535CH/A型iMac电脑，这种机型目前在国内仅有两台。在下面这篇文章里，你将看到我们对苹果（中国）公司市场总监孙建东先生的专访，同时可以随我们一起深入到新iMac的奇妙世界……



4年前，我们推出了第一部iMac。它不仅改变了人们使用电脑的方式，也改变了人们看待高科技的方式；有些人甚至说，它改变了世界。今天，在推出600万部iMac之后，我们决定再掀起一次个人电脑革命。

——苹果

苹果用这样一段话来形容这台电脑（或许称它为艺术品更为恰当）："打开箱子安装好就可以上网，就是这么快。过去，如果说这个记录会因人而异，也许是因为大家开箱之后用于欣赏iMac的时间长短不一。现在，大家用于欣赏充满未来感的全新iMac时间也许还会更长。"

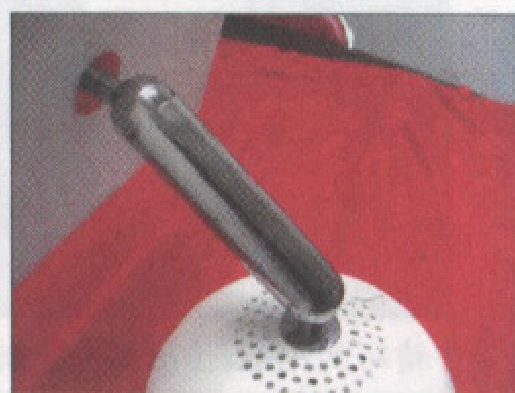
虽然已有心理准备，但新一代iMac（以下简称新iMac）革命性的外观设计仍然给我们以极大的震撼：超薄的15"主动矩阵式液晶显示器素雅大方，半球状主机顶部伸出的显示器不锈钢支撑臂闪烁着炫目的银光，半透明设计的Apple Pro键盘/Apple Pro鼠标和水晶球般的Apple Pro扬声器相映成趣。别看新iMac外形小巧，可9.7kg的质量说明苹果绝没有"偷工减料"；新iMac的大部分质量集中在半球状主机上，重心下移起到了稳定作用。对于这款充满魅力的精致"艺术品"，简单的表述显然无法满足大家的好奇心，那么就让我们走进它神秘的世界细细品味……

一、外观欣赏与内部探索

1. 耀眼的钻石——15"主动矩阵式平面液晶显示器


iMac的15"LCD显示器。

如果说新iMac是一枚钻戒，它那15"液晶显示器就是上面那颗闪耀的钻石。支撑它的不锈钢臂设计巧妙，不仅起到传递电能和数据的作用，而且使液晶显示器可随意转动，让我们能够自由调整屏幕的高度和角度。最令人惊讶的是转动部位的力矩恰到好处，手指轻轻触动即可移动液晶显示器，而一旦外力消失，显示器就稳定在所处的位置，给人以悬浮在空中的感觉。液晶显示器的外观设计同样独特，透明有机材料紧紧包围着纯白边框，边框下方可以看到灰色iMac标志，素雅的风格衬托出Mac OS X华丽的图形界面。这款15"液晶显示器采用数字信号输入，保证了显示品质的完美，与普通CRT显示器相比，它在亮度、对比度及文字锐利度方面都有过之而无不及。


支撑臂上的神奇力矩，有了它新iMac的显示器才能任意调整方位。

"Think different"
——访苹果（中国）公司市场总监孙建东



当我们的竞争者忙着裁员、重组、紧缩时，我们在创新。

——史蒂夫·乔布斯

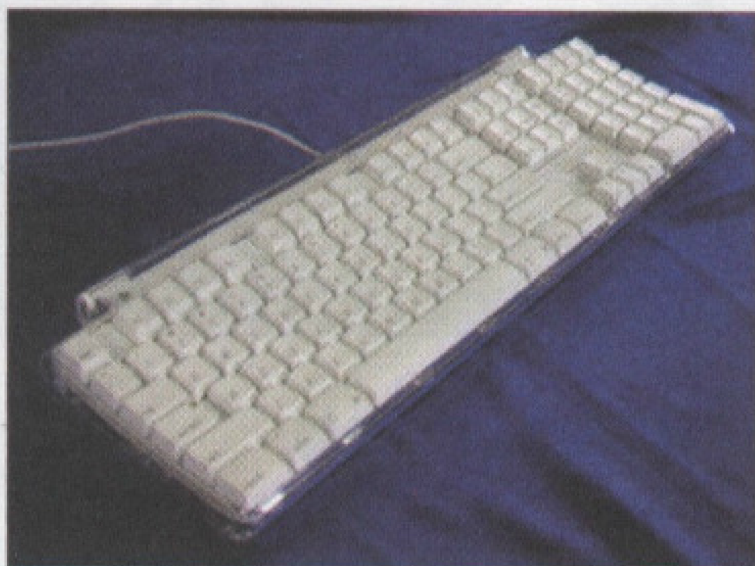
在一个春天的下午，我们走进了苹果（中国）公司市场总监孙建东先生的办公室。孙先生是一位非常随和的人，寒暄了几句之后，我们在轻松的气氛中进入了正题。

本刊记者（以下简称记）：在国内，大部分电脑用户平时使用的都是PC机，大家对iMac不甚了解，您是否可以介绍一下iMac在设计理念上与PC机的主要不同之处？

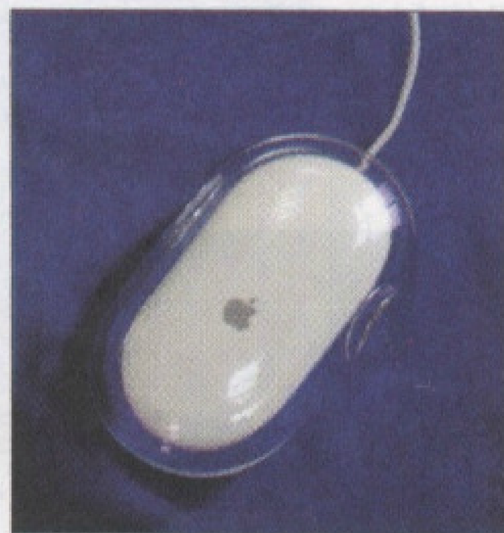
孙建东先生（以下简称孙）： 首先我想说明一下PC这个概念问题，去年有不少企业和媒体都在庆祝"PC"诞生20周年，但其实从个人电脑（PC）的角度来说，26年前在车库里诞生的Apple I已经是一台真正的个人电脑了。我想你所说的"PC机"指的应该是"IBM PC"架构的个人电脑。

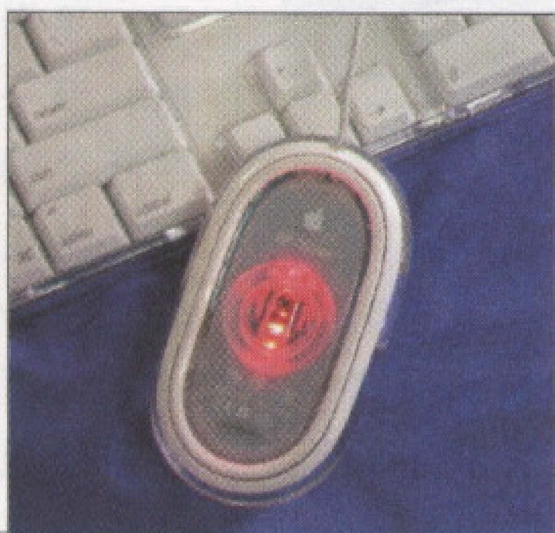
至于设计理念方面，在我看来iMac与PC机的主要区别应当是在人机关系方面。PC从一开始给人感觉就是为"电脑专家"和专业技术人员设计的，

2. 音乐盒与水晶石——Apple Pro鼠标/键盘和扬声器


Apple Pro键盘。

Apple Pro键盘同样给我们以艺术的享受，外层包裹着透明有机材料，内层为纯白色键盘盘体，看上去就像一个美丽的音乐盒。Apple Pro键盘和普通PC键盘布局相似，但也有一些有特色的键位，如15个功能键、音量控制键和光驱退盘键等，这样的设计避免了主机上多余的按键，增强了整体美感。二段式支撑脚架应用人体工程学的设计，并在两侧提供2个USB接口，提高了扩展能力。

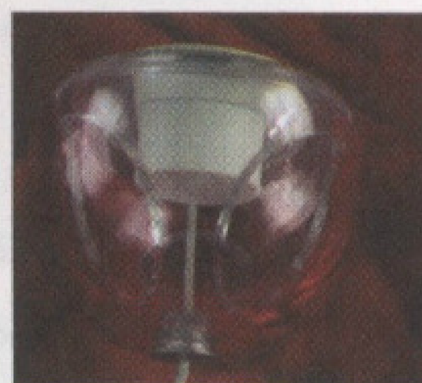

精巧的Apple Pro光电鼠标。


鼠标背面发出漂亮的红光。

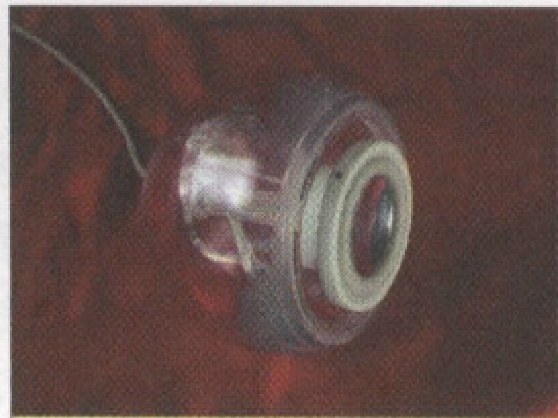
Apple Pro鼠标外观设计和Apple Pro键盘相似，透明有机材料辅以纯白色内部构件。在Apple Pro鼠标上没有我们习惯的右键和滚轮，甚至也找不到那个“左键”。原来，整个鼠标就是一个“键”，手掌轻轻施加压力就能轻松点击，在Mac OS X几乎所有的操作都能通过这个单键完成。Apple Pro鼠标是一款光学鼠标，无需鼠标垫，可以在不同材质的表面使用，同时也不需要经常清洁。仔细赏玩这款精致的鼠标，会发现它完全对称的外形既适合右手使用，也适合左手。

值得一提的是，Apple Pro键盘/鼠标都采用标准的USB接口，这样我们也可以在PC机上使用它们，只是没了右键的鼠标在Windows中用起来感觉怪怪的。


小巧晶莹的Apple Pro扬声器。


从背后看有点像只透明的铃铛。

Apple Pro扬声器圆形的透明外壳如同水晶石般小巧而晶莹，提供9瓦/个的输出功率，声音清晰纯净，虽然低音稍嫌不足，但在桌面放上可爱的它也别有一番风趣。


从侧面欣赏是另外一种感受。

其设计思路是让人来迁就机器的习惯，而不是相反，因此长期以来PC总是给普通人一种神秘感和威慑感。不少初次接触PC的人都对PC比较畏惧，操作时小心翼翼，这也不敢碰，那也不敢碰，生怕弄坏了机器，这样他们就很难在短时间内认识并熟练使用自己的电脑。

而iMac就不同，大家知道苹果电脑一开始就定位于“个人电脑”，iMac从一开始就考虑到了人性化的设计，让作为工具的电脑适合人的使用，而不是让人来迁就机器，因此它没有了PC的威慑感，显得非常亲切，很容易就能拉近人机之间的距离，让人很快就能掌握iMac的使用。

另外，对于PC机来说，整套系统是由不同厂家提供的CPU、主板、操作系统及其他部件构成的，每家厂商都有自己的考虑，并制订了许多不同的行业标准，因此最终生产出来的电脑并没有从整体上去规划设计，只是一个拼起来的组合体。而苹果既是硬件厂商又是软件厂商，苹果产品的整个系统，包括处理器、主板乃至操作系统都由苹果公司设计，所以在产品设计上有一个整体的考虑，会把出色的硬件性能和革命性的软件特性，与Mac操作系统及优雅简洁的用户界面紧密结合，让大家获得“完整的用户体验”。

记：那么请您具体地谈一下新iMac在这方面是如何做的。

孙：首先，新iMac在整体外观设计上就非常注重人性化。你知道，PC机无论如何设计，放在家里总会给人以一台机器的感觉。比如我们买了一台PC机，一般都会给它配上专用电脑桌、电脑椅等，然后在书房等看上去像是“工作场所”的地方专门为它腾出一块空间；而iMac就不同，我们做到让它既漂亮又不“显眼”，你可以把它放在家中的任何位置，客厅、书房、卧室都可以，这样它就能很好地融入大家的生活空间。

其次，在细节上，iMac也在人性化方面作了很大努力，比如说液晶显示器（LCD）的支撑臂，你知道在实际使用中使用者所处的角度和环境的光线都会不一样，我们就把LCD显示器设计成能随意调整角度的，轻轻一推它就会移动，而一放手它就会停在那个地方，非常精巧，这样的设计能随时让使用者处于最佳的观看角度。又比如说iMac的半球形底座设计，非常小巧，很省空间。这些细节设计能让iMac用起来很方便，但我们做起来并不容易，要在小小的半球里面集成主机的所有零部件，空间就非常难以利用，散热问题也不容易解决，还有刚才提到的任意调整角度的支撑臂，这些在工程学上有许多难以克服的东西，但我们把难的东西留给自己


新iMac配件全家福。


台灯底座？
不，这是新iMac的主机。

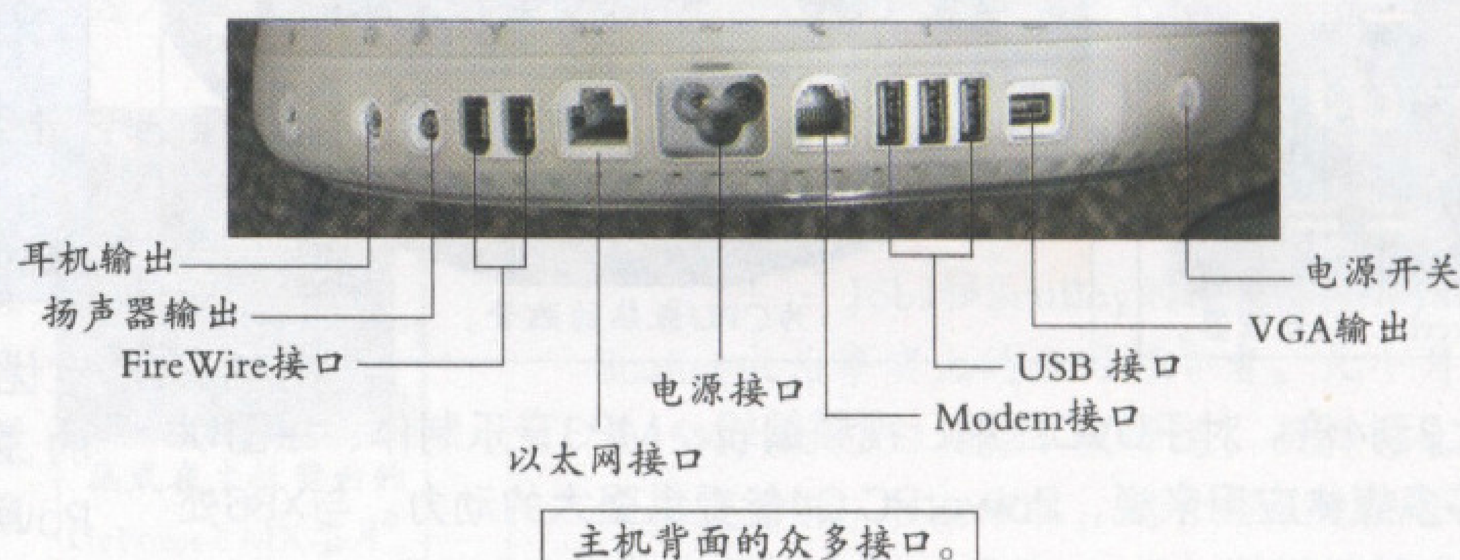

主机底部的苹果标志，
苹果真是细致入微。

3. 令人惊讶的集成度——全集成设计的主机

电脑的集成化设计并不算新鲜，早在4年前苹果就将集成与艺术相结合创造了iMac，随后引发了PC厂商们的模仿热潮。今天，新一代的iMac带来了全新的设计，不仅更节省空间，而且能够自由摆放、调节，富有个性化。

主机为半球形，多层机壳，最外层为半透明有机材料，往内是纯白有机材料，最里面则是金属屏蔽层，注重外观的同时也充分考虑了环保与健康。银白色苹果金属标志镶嵌在主机上熠熠闪亮，衬托出高贵的身份。半球形主机顶部与不锈钢支架连接处有散热孔，内部的散热风扇不停向外排出机体内的热空气。主机中部有圆弧形的“SuperDrive”光驱出舱口，看上去似乎在向我们微笑。

我们在主机最下方找到了连接周边设备的扩展口，由左至右排列的是：耳机输出、扬声器输出、2个拥有400Mbps传输速度的FireWire（IEEE1394）接口、10/100的RJ-45以太网接口、电源接口、56Kbps V.90 Modem接口、3个USB 1.1接口（共用2个12-Mbps控制芯片，键盘上另有2个USB 1.1接口）、Mini VGA输出接口和电源开关，实在难以想象苹果如何能将如此多的扩展接口收入这小小的半球。怀着好奇心，我们开始了新的探索。



主机背面的众多接口。

来解决，不给用户留下遗憾。

记： 大家对iMac的内部结构都不是很熟悉，能否介绍一下新iMac的开发过程和零配件的选用原则，以及它与PC在这方面有何不同？另外，从新iMac的配置来看，它并不是特别高档，为什么价格会比较高呢？

孙： 我想你后面的这个问题也代表了许多PC用户的观念。许多没接触过苹果电脑的用户受PC影响太深，就好像被PC“洗了脑”一样（笑），都把苹果当PC看待，认为苹果也应当是PC那样的电脑，其实这不正确，就好像把苹果和橙子放在一起比较。

从架构和设计思路来说，它们是不同的产品。PC机厂商往往只是告诉你“你需要一个很棒的CPU”，但苹果向来觉得“你的CPU有多快”不是一个正确的问题，买电脑不等于买CPU。苹果机所用的CPU和PC机在架构上是不同的，更高的赫兹（Hz）绝不等于更高的性能，而且电脑的速度还受到许多其他因素的影响，像上网速度基本上就决定于网络带宽和通畅程度，与CPU关系不大。

从另一方面来说，许多PC用户盲目追求速度，却很少去想“买台PC做什么”。苹果强调的是应用，提供的是一整套软硬件，如果一台电脑能提供你所需要的上网、娱乐、文字和图形处理等全部功能，它就是一台适合你的计算机。如果你算算一台能提供iMac所有功能的PC机需要多少钱，你就不会觉得iMac贵了。

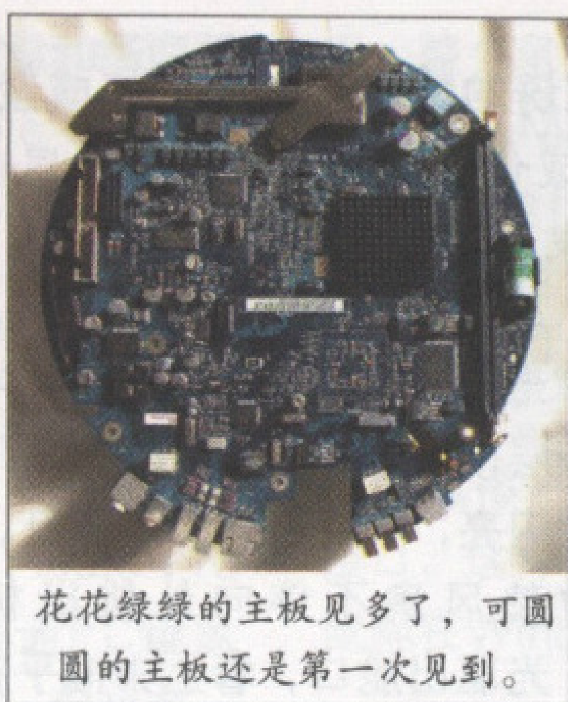
记： 前段时间，由于内存和LCD等零部件价格涨价，苹果公司将iMac的售价调涨了整整100美元。这种整机大幅涨价的做法对于PC厂商来说很难想象，可见苹果对自己的产品很有信心。请问您对此作何评论？

孙： 我们的新款iMac自从推出后一直供不应求，目前的产量还远不能满足需求。因为按照iMac所能提供的功能，它的价格是很便宜的，本身很有竞争力，调价对它的销售影响不大。我们与PC厂商的最大不同是，PC厂商往往靠价格生存，因为对手能提供的东西都差不多，大家都没有本钱涨价，所以在涨价面前他们总是缩手缩脚，宁可牺牲合理利润也要保住现有价格。

从用户的角度来说，一些用户往往比较多地考虑价格，那么他们就会选择PC；而如果用户想要创新和易用性，那么他们就很可能会考虑苹果。也就是说，选择问题往往是发生在价格以前的，一旦他选择了苹果，价格便不再是问题，因为他会获得自己想要的东西。

战战兢兢小心翼翼打开新iMac（省去艰辛血泪过程……），我们逐渐揭开它的真实面目。圆形的主板极具特色，虽小但毫无凌乱和拥挤的感觉，走线清晰，布局合理。我们的目光集中在了它的核心组件上。


拆解工具，探索新iMac就靠它了。

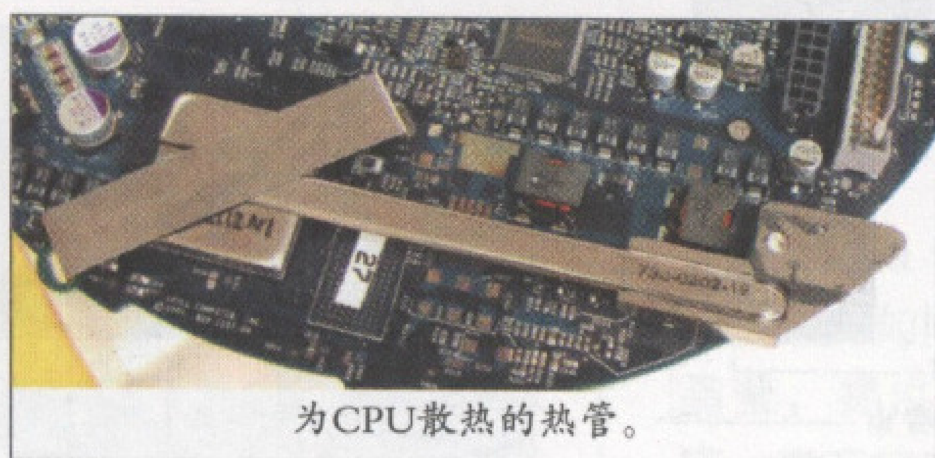

花花绿绿的主板见多了，可圆圆的主板还是第一次见到。

4. 次世代处理器

首先映入眼帘的是被热管覆盖的800MHz PowerPC G4中央处理器，它是由苹果、摩托罗拉和IBM三家公司共同开发的。过去PowerPC机用户已经体验过PowerPC G4的“极速引擎”（Velocity Engine）给他们带来的卓越性能，现在苹果将它引入了iMac系列。“极速引擎”每次能处理128bit数据，具备极速引擎的PowerPC G4在执行复杂运算时，能够比



PowerPC G4处理器。


为CPU散热的热管。

普通PC快上2到4倍。对于DVD压缩、视频编辑、MP3音乐制作、绘图以及3D游戏等多媒体应用来说，PowerPC G4能提供强大的动力。与X86处理器的多任务特性相仿，PowerPC G4具有“先占式多工”（Preemptive Multitasking）设计，其原理是将同时进行的各项工作依照重要程度来排定优先顺序，系统会依照需要把该优先完成的工作优先完成。虽然我们很想窥探PowerPC G4的真面目，但覆盖在上面的热管被紧紧粘在CPU上很难取下，为了确保拆卸工作的进度我们放弃了移除热管的计划。

新iMac技术规格（M8535CH/A型）	
中央处理器	800MHz PowerPC G4处理器
内存	256MB 现代SDRAM
系统总线	100MHz
硬盘	希捷U6 60GB ATA/100
光驱	SuperDrive光盘机（DVD-R/CD-RW/光驱合一）
其它存储支持	外接FireWire与USB介面储存设备
显示器	内置15"TFT主动矩阵式液晶屏幕
显示卡	nVIDIA GeForce2 MX 32MB DDR
通讯功能	内置56K V.90 Modem、内置10/100BASE-T以太网卡、内置AirPort无线网络卡使用的天线与插槽
音效	内置扬声器、Apple Pro Speakers扬声器、支持外接式USB音响设备
键盘与鼠标	Apple Pro键盘、Apple Pro鼠标

记：您的意思是不是说，苹果之所以敢涨价是因为没有对手在同一领域竞争？

孙：不同PC厂商有不同考虑，比如DELL靠的就是效率，因而他们从来都不去强调自己的电脑在技术上是最先进的。而就苹果来说，最重要的武器则是设计、是创新，从这一意义上来说，苹果没有竞争对手。

记：我们注意到自从4年前苹果公司推出iMac以后，许多PC厂商都试图模仿它的外观设计，但很多产品只是“形似”而并非“神似”，请问您如何看待这一问题呢？

孙：其实其他厂商要做到“神似”是很难的，因为我们的iMac并非单纯为“好看”而设计，而是做到了既“好看”又“实用”，这一点说起来容易，实际学起来并不简单。其实，苹果公司一直站在创新的最前沿，每次新产品的出现都会对现有观念产生冲击。1998年我们推出iMac以后，不止是PC厂商在模仿，整个工业设计领域也为之一震，人们都在想，原来产品也可以是这样的。

记：按照您的描述，iMac应该是一种非常平易近人的产品。可是，现在在中国，苹果电脑似乎总是给人一种高高在上的感觉，好像只有平面设计、排版印刷等行业的专业技术人员才用苹果，普通人跟苹果机总是有很大一段距离，这是为什么呢？

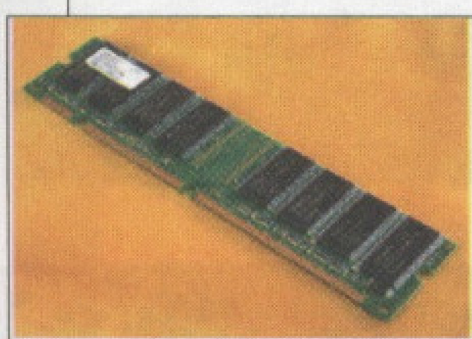
孙：这与我们最初在中国市场的定位有关。我们在20世纪80年代进入中国，那时国内的电脑普及率很低，所以当时我们的取向是从专业用户开始培养苹果电脑的形象。其实这种做法现在看来也没有错，但也许是由于我们的专业形象塑造得太成功（笑），所以一直到现在也还没有转变过来。目前市场情况与十几年前有了很大变化，我们也很希望有所改变，并正在向这方面努力。

记：那么iMac在中国市场的定位、销售策略以及营销渠道是怎样的呢？

孙：和在美国市场一样，iMac在中国市场的定位也是家用型电脑。但它更像是个人数码中心，而不是一台简单的电脑，所有数码设备都能围绕它很好地工作。

在销售方面，我们主要通过“Apple Center”、“苹果方案专家（ASE）”和各级代理商这几个渠道进行。全国13家“Apple Center”分布在北京、上海、广州、深圳、南京、济南和福州这几个城市，另外在许多地方还有专卖店。

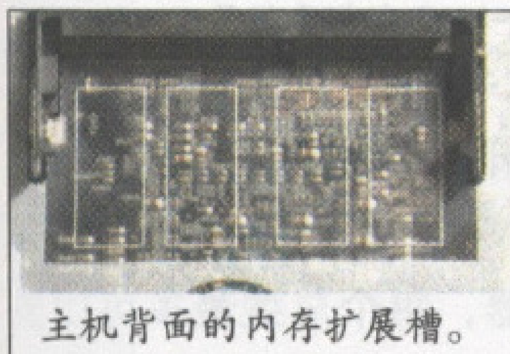
5. 内存



256MB的现代原厂PC 133 SDRAM。



现代T-H内存芯片，注意到PCB上的“PC SDRAM”没有？



主机背面的内存扩展槽。

如果新iMac需要增加内存，可以有两种方法，一种是购买笔记本内存添加在主板背面的扩展槽上，另一种方法就是更换主板上那根256MB的现代原厂内存，因为它只是一根普通的PC133 SDRAM而已，和我们用在PC上的内存毫无二致。不必惊异为何新iMac不用更高档次如PC150的内存，因为系统总线频率仅为100MHz，PC133已绰绰有余。

6. nVIDIA GeForce2 MX显示芯片



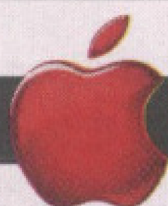
集成在主板背面的GeForce2 MX芯片。

对于这款显示芯片大家已经非常熟悉了，我们在新iMac主板背面找到了它的身影。在新iMac主机如此小的内部空间里安装GeForce2 MX这样的发热大户显然需要一定技巧，苹果巧妙引入了与笔记本电脑散热方式相类似的方法：通过导热胶垫将GeForce2 MX显示芯片所发出的热量传导至底部面积很大的金属盖上，如果根据散热面积计算，它的散热性能并不在普

记：但是，目前国内的家用和教育电脑领域，PC机的数量还是远远超过苹果电脑，这是否说明人们更愿意接受PC机呢？

孙：这有两个原因，首先是人们选择接触苹果的机会太少，对它不了解。其实在国内的教育领域已经有不少苹果用户了，比如北京第十九中学的一个电脑特长班就装备了iBook，京西国际学校用400多台iMac组成了校园网，今后苹果电脑会更多地出现在国内教育领域。

另一方面原因是观念问题。苹果一直走在创新前沿，比如我们是最早放弃软驱这个上世纪80年代就开始使用的“古旧”设备的，我们率先在电脑上提供了高速的Firewire接口，我们第一个在整个产品线上用LCD换下CRT显示器……但PC厂商们就比较害怕接受新的东西，他们往往强调向前兼容。大家都知道LCD是未来的趋势，去年“P4液晶”炒得红红火火，可有哪个PC厂商敢像我们这样全部采用LCD？只有苹果说到做到，这需要勇气。但是，有些设计观念目前还不能被所有人接受，我们也不指望会被所有人接受；PC能满足所有人，而苹果不能，因为苹果是一个追求完美的厂商，我们的产品需要有个性、有创新。



电脑公司简史

由苹果（中国）公司提供资料

1976：Steve Wozniak设计了第一台苹果电脑——Apple Ⅰ。其高中同学Steve Jobs邀请Steve Wozniak销售苹果电脑，并于1976年4月1日共同创建了苹果公司。

1977：苹果电脑参加当地的计算机展会，新开发的塑料机箱并具有彩色图形的Apple Ⅱ受到热烈欢迎。Apple Ⅱ被称为第一台个人电脑。

1980：苹果发布Apple Ⅲ，并开始在海外销售电脑。

1981：IBM发布了其第一台PC电脑。Jobs认为如果希望在与IBM的竞争中获胜，就必须为公司找到一个新的统帅，因为他认为自己并不适合于这个角色。

1983：John Sculley成为苹果电脑公司的CEO。

1984：苹果发布著名的Macintosh产品。而苹果电脑的销售量迅速增加。但在临近年底的圣诞节前，由于较少的内存和缺乏与其它硬件的连接性能，用户开始考虑其它品牌的电脑。

1985：Jobs和Sculley的矛盾上升到极点。5月，Sculley成为事实上的公司领导者。几个月后，苹果裁员15%，近1200名员工被辞退，而公司也发布了第一次季度亏损。Jobs辞职，离开苹果电脑公司。

1987：苹果发布Mac Ⅱ。苹果每月销售50 000台电脑，再次成为华尔街的宠儿。

1990：全世界都在制作IBM兼容机，5月下旬微软发布了几乎可以在任何一台IBM兼容机上运行的Windows 3.0。苹果电脑再次陷入危机之中。

1991：苹果发布了第一款PowerBook笔记本电脑，并立即获得成功。同时开始开发新型的个人数字助理（PDA）。但第一版产品缺少对手写输入的支持，销售情况很差。

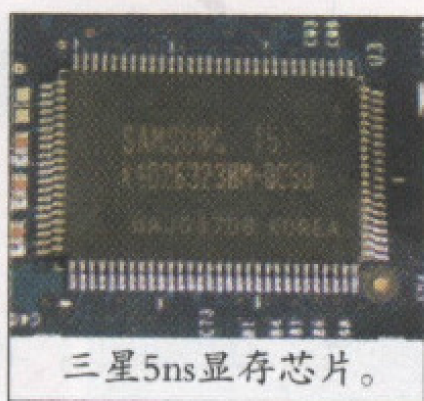
1993：6月，董事会决定免去Sculley公司CEO的职位，由Spindler代替。

目前美国市场要更为成熟一些，苹果的接受程度比较高；不过近几年中国的市场也在迅速成长，很多人都开始接受苹果的理念，相信以后会有越来越来的人体验到苹果的乐趣。

记：谢谢您接受我们的采访，希望这只苹果在中国越来越成熟。

孙：也谢谢你们对我们的支持，希望能通过媒体朋友们的介绍，让越来越多的中国人了解苹果。苹果人希望大家不管苹果是酸、是甜，拿出勇气去“咬”一口，即使之后你不喜欢它的味道也不要紧，错过一次选择的机会才是最可惜的。

通显卡散热片之下。新iMac板载32MB三星5ns DDR显存，基于苹果提供的资料和显存规格，我们可以推测显示芯片和显存的工作频率应该是200MHz/200MHz，已经高于目前市场上GeForce2 MX400的标准规格。在这样的显示系统支持下，新iMac拥有较强的3D性能不足为奇。


三星5ns显存芯片。

7. SuperDrive和硬盘


功能强大的SuperDrive。

如果说DVD刻录对我们来说依然是一个梦，那一定是昨天的梦，因为我们拥有新iMac以及它的SuperDrive。SuperDrive首先出现在高端苹果PowerPC G4上，并得到了用户们的一致肯定，现在新一代的iMac将它与iDVD 2软件相结合，组成了DVD刻录系统（后面我们将会向大家介绍新iMac简单易用的刻录功能）。SuperDrive是一台DVD-R/CD-RW多功能光盘刻录机，可刻录DVD-R及CD-R/RW，并能读取常见的CD/VCD/CD-ROM/DVD-ROM等光盘。在刻录机背面的数据线接口上方，我们发现了一个小型散热风扇，看来DVD刻录机发热量相当可观。

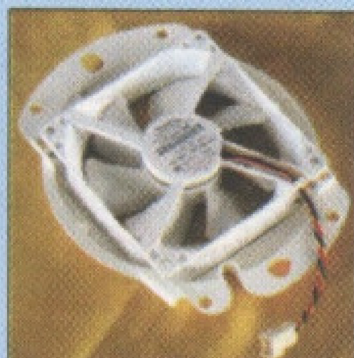

绑在一块的硬盘光驱，都是中国制造的，还打上了苹果的logo。

新iMac的硬盘采用中国制造的希捷U6 60GB（我们过去介绍过的XBOX用的也是这种硬盘），它的性能还不错，且噪音和发热量都较低，这对新iMac这样高集成度且内部空间狭窄的系统非常重要。刻录机和硬盘是一体化安装，刻录机上方即是硬盘，两者通过可抽换的金属架相组合，并由一根80pin的数据线并联至主板IDE口，结构相当紧凑，没有浪费任何空间。

8. 电源与散热系统

新iMac支持100V至240V交流电的宽频电压，最大耗电量仅130W，相比传统PC有较大的优势。散热系统以被动散热为主，主要设备如中央处理器、显示芯片、主板芯片组等都是被动散热，最大的散热风扇（松下中国公司制造）安装在主机内的顶部，转速并不快，安静地将主机内部热量带走。


半球形主机顶部的散热风扇，构思精巧。


松下制造的风扇，也是国货。


电源被一分为二以充分利用空间。


电源上的铭牌，还是国货。

9. FireWire与USB支持

新iMac主机的外部扩展口给我们留下了深刻印象：PS/2、串口和并口等传统接口完全被FireWire、USB等新一代高速扩展口所取代。USB大家都比较了解，新iMac主机用它来取代低速的串口和并口。FireWire是苹果开发的高速、实时串行标准，又称"IEEE1394"，它无需集线器，每个总线最多可以支持63个设备，最多可以有1023个总线进行互连。FireWire有一个十分吸引人的特点：每一个设备都是一个对等单元，因此对于FireWire设备来说，电脑实际上只是IEEE1394链接中的一个对等体而已，并不是必需的。例如，配备FireWire端口的数码相机就可直接连接到IEEE1394硬盘，并能直接将文件保存到硬盘上，是不是很方便？


从内部看扩展口。

新iMac只提供对即插即用外设的支持，因为它们不仅支持热插拔，更免除了繁琐的安装设置，是未来的发展方向。

1994：苹果发布PowerMac系列产品，首次使用了PowerPC处理器，并与Intel公司的新型处理器展开了殊死的竞争。同时，Spindler决定授权给几家公司生产苹果电脑产品，如PowerComputing公司，但仅有屈指可数的几个公司参加了该授权生产计划。

1995：微软发布Windows 95，苹果电脑几乎被推入死地。年末，苹果发布低价产品Performas，但销售不理想。该季度亏损6 800万美元。

1996：Spindler被免除CEO职位，由Amelio代替。Amelio大幅改组了公司结构，在第一季度亏损7 400万美元，第二季度亏损3300万美元，第三季度赢利3000万美元。年末，苹果公司作出了令业界震惊的决定：并购NeXT公司，Jobs将回归苹果。

1997：7月，Amelio辞职。苹果再次公布季度亏损。随后，苹果CFO Fred Anderson负责公司日常事务，而Jobs作为"临时角色"负责公司业务，并开始了新一轮公司改组。

1997：8月，在波士顿的Macworld大会上，Jobs发布了一系列重要决定。除了即将发布新的电脑外，还公布了几乎是全新的董事会成员名单。最令业界意外的是公布苹果与微软结盟。通过5年协议及股票交换，两家公司了结了有关用户界面的争议。而微软也宣布将在年底发布苹果版的Office 98。

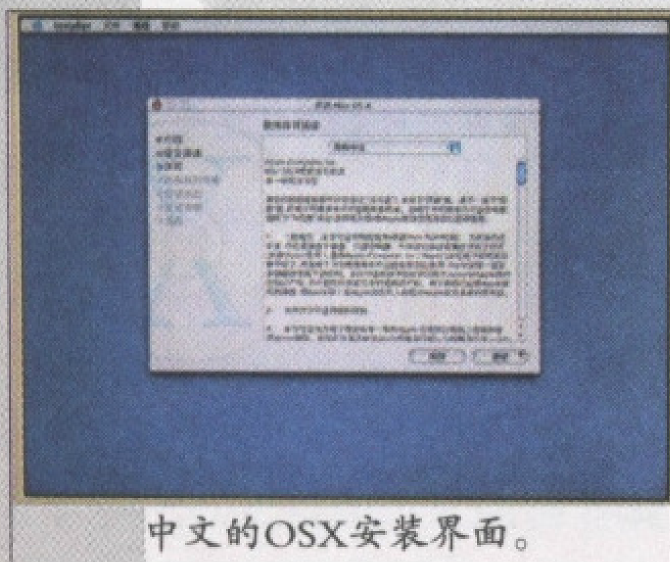
二、Mac OS X及iMac应用软件简介

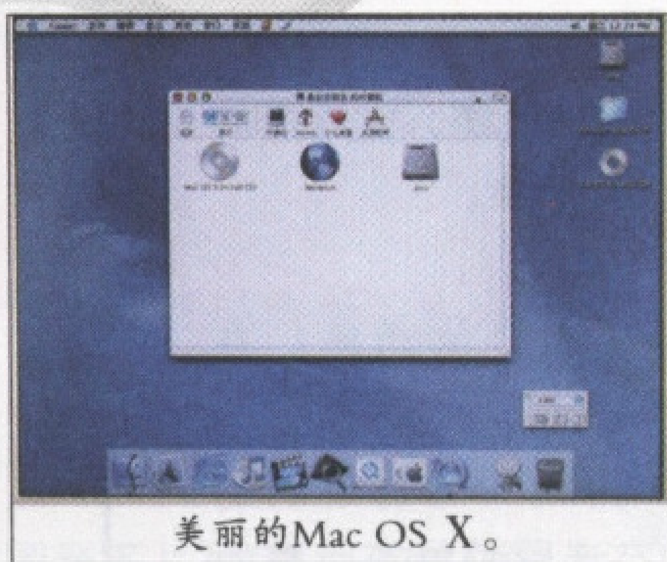
和微软的Windows系统相比，Mac OS X图形界面引入3D应用，显得更加华丽。它完全屏弃了字符界面，甚至光盘启动后Mac OS X的安装界面都是高彩显示。为了兼顾软件兼容性问题，苹果为新iMac缺省安装的是Mac OS 9.2。对于我们来说Mac OS X 10.1更具诱惑力，因为它不单单是一个简单的升级版OS，而且是一个基于开放的UNIX核心的操作系统。

如果说新iMac要扮演领导数字生活的角色，那么Mac OS X就是它的幕后支持者，它结合了UNIX的威力与稳定性以及Macintosh的易用性与华丽界面。Mac OS X将因特网与数码应用完全整合入一个称为“Darwin”的核心进行优化，辅以Mail、Microsoft Internet Explorer for Mac 5.1、QuickTime Player、iMovie 2、iTunes 2、iPhoto以及iDVD 2等系统软件。Mac OS X名为“Aqua”的用户界面在Quartz 2D引擎、OpenGL3D引擎以及QuickTime 5的驱动上，展现给我们绚丽的图像以及流畅的动态3D效果，提供了如魔法般的窗口缩放、互动的界面、更快的文件搜索、高效的程序执行……

对于苹果机的新手而言，操作系统的安装显然是第一个需要学会的东西，还好Mac OS X 10.1的安装比较简单，插入安装光盘按照屏幕提示一步步进行即可，重要的信息一定要填写。

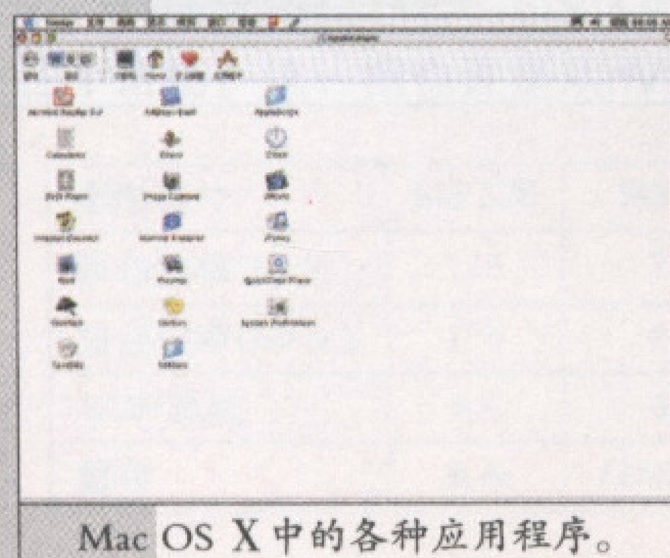



中文的OSX安装界面。


美丽的Mac OS X。


Mac OS X的3D界面。


Mac OS X的系统设置界面。


Mac OS X中的各种应用程序。

1997：11月10日，Jobs宣布苹果将通过Web和电话直销苹果电脑，并发布了PowerMac G3和PowerBook G3。

1998：在一个季度的赢利后，苹果发布新PowerBook G3和全新设计的iMac，iMac成为当年最畅销的电脑产品，苹果实现连续一年赢利，其股票在7月创下52周以来的最高值。

1999：1月，苹果实现连续5个季度赢利，并发布了新PowerMac G3。7月，发布iBook，全面革新了低端笔记本概念。随后是新Power Mac G4。整个夏天苹果的股票飞升不止，最后达到70美元。

2000：苹果发布Power Mac G4 Cube，在G4电脑中引入DVD-ROM而不是CD-RW。

2001：苹果修正了产品配置，将CD-RW作为电脑标准光盘驱动器，而在高端产品中使用可以刻录CD和DVD的SuperDrive，并发布全新的iBook和PowerBook G4。

2001：5月，苹果在美国正式开张自己的直销店。

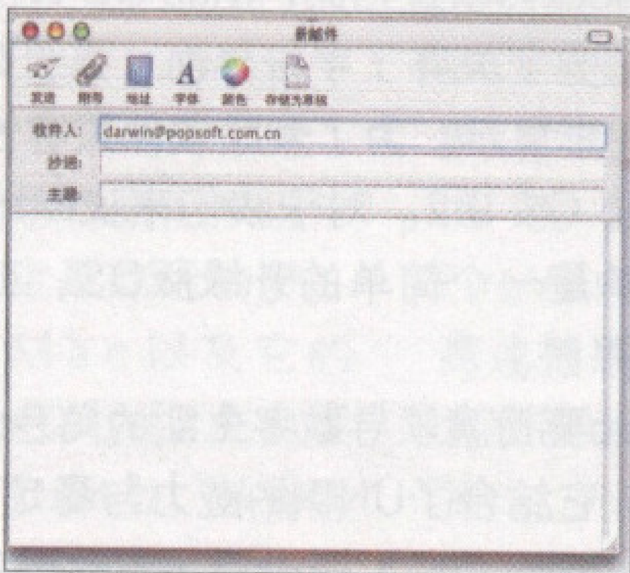
2001：7月，发布新Power Mac G4和最新的Mac OS X操作系统。

2002：1月，苹果在Macworld Expo上发布新一代iMac。

简洁高效的因特网接入

新iMac让网络连接更简单更快速，只需插入网线或者电话线，甚至利用“AirPort”无线网络就能冲浪因特网。内部整合的Mail、Microsoft Internet Explorer for Mac 5.1、QuickTime Player能够完成绝大多数网络应用。

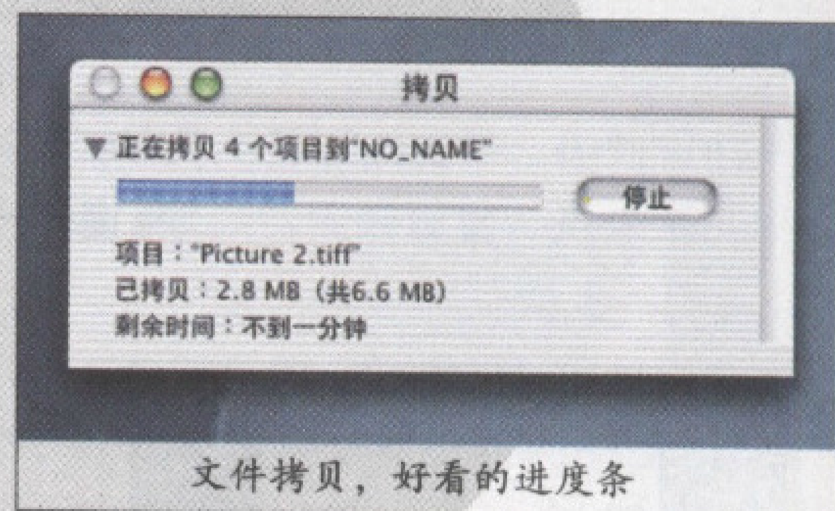




iMovie 2：制作自己的电影



iMovie 2将新iMac变为家庭的制片中心。数码摄像机记录下生活的点滴故事，通过FireWire将影像传送至新iMac，用户只需简单的点击就可以在iMovie 2中捕捉、编辑、修改增强拍摄的画面，我们甚至可以将它们传送到苹果提供的个人主页上和大家分享。



文件拷贝，好看的进度条

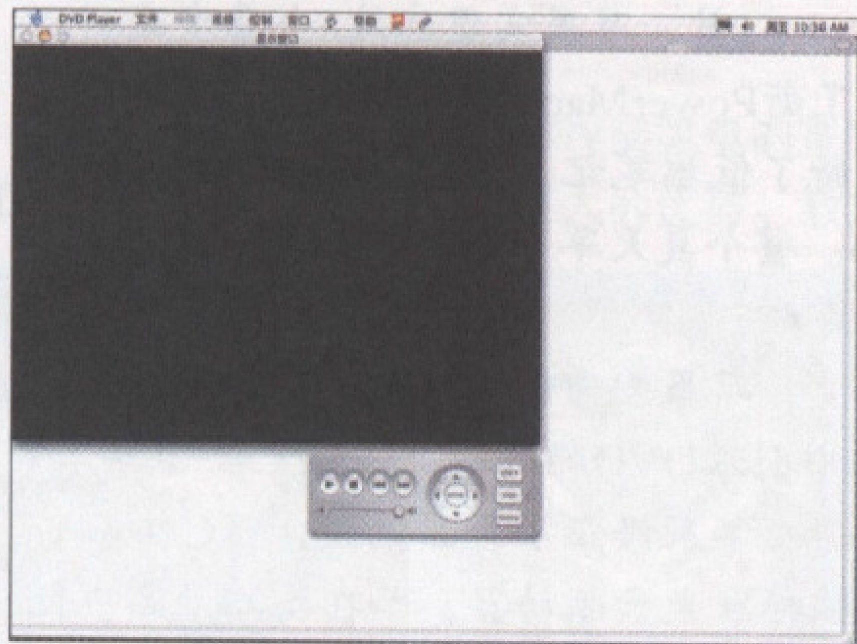
iTunes 2：拥有自己的数字音乐

iTunes 2可以轻易地让我们将CD上的音乐转录成MP3格式音频文件，它同样能够根据用户需要进行CD刻录。和与其功能类似的Window Media Player相比，iTunes 2还具备苹果iPod MP3播放器的管理功能，功能可谓齐全。

iPhoto

iPhoto可将数码相机内的照片导入新iMac进一步编辑和修缮，完成后的作品既可放在因特网上也能与打印机配合制成相册与家人分享。

iDVD 2



一项让人激动的功能！在SuperDrive与iDVD 2的支持下，新iMac能够完成DVD影碟的制作，包括动态选段菜单等完整的DVD影碟特性，而这些工作并不需要用户有专业知识，简单的操作就可完成从视频压缩到DVD影碟刻录的全过程。PowerPC G4强大的核心可以保证在幕后进行影片的压缩作业时，也可以加速整个DVD录制的流程。



深入新iMac的世界，我们深刻感受到苹果不断创新的设计理念，它不仅追求与众不同的外表，最重要的是它提倡的数字生活方式以及为这种生活方式所提供的便利支持。未来的生活将与网络和数字紧密联系在一起，当我们身旁大多数电脑的主要应用还停留在游戏与文字处理时，苹果已经带着它的新iMac向未来奔去，这让我们在赞叹的同时，也感到一丝惆怅。

SiS 330横空出世 矽统再战图形市场



■四川 Spiceboy

还记得SiS（矽统）的SiS 315图形芯片吗？前一段时间各种采用SiS 315芯片的显卡凭借大容量显存、不俗的性能和低廉的价格在市场上很是风光了一把。不过SiS 315毕竟是非主流的产品，因此仅在中低端市场风光了一下，还不足以与ATI和nVIDIA这两大巨头的主流显卡相抗衡。但随着ATI和nVIDIA新产品的推出，其主流产品也在不断降价，SiS在低端的市场份额也岌岌可危。在这种情况下，只有适时推出新产品才能摆脱困境，SiS 330系列图形芯片就是SiS公司再战图形芯片市场的有力武器。

基本技术特征

首先还是来看看SiS 330系列图形芯片的规格：

* 256位图形内核
* 第二代T&L单元加强型
* 四像素管道，支持双重纹理
* 完全支持DirectX 7 T&L处理
* 支持DirectX 8的顶点着色引擎1.1版
* 集成硬件DirectX 8像素着色引擎1.3版
* 包括部分DirectX 8.1的特效
* Hyper FSAA全屏抗锯齿
* 128位 SDR/DDR显存接口
* 最大显存容量128MB
* 兼容AGP 8×规格
* 支持DVI数字液晶、VGA模拟CRT和电视输出

如果与ATI和nVIDIA等的顶级图形芯片相比，这其中许多东西都有点过时了，比如DirectX 7 T&L只能算是第一代的硬件T&L引擎，像素引擎和顶点着色引擎也是GeForce 3中早就引入的DirectX 8特性。不过，这款显卡同样有许多可圈可点的地方。

像素描影可以说是显卡特效增强工具，虽然SiS的像素着色引擎比GeForce3要晚了很多，但是有一点我们是要注意到的：GeForce4 MX是没有像素引擎的，这就意味着同GeForce4 MX在中端市场的交锋中，SiS 330会有更好的特效支持。最好的例子就是在运行基于DirectX 8.1游戏的时候，支持像素引擎的SiS 330可能在速度上领先。顶点引擎的引入无疑能够减轻3D运算时CPU的负担，这种技术最大的特点就是“可编程性”，让设计人员可以按照自己的意愿设计出有特色的3D人物或进行特别的光源处理，这比DirectX 7纯粹的T&L更灵活，创造出来的3D场景更有特色，更真实。另外的一些DirectX 8.1特效让SiS 330至少在理论上达到了与GeForce 4和Radeon 8500系列相同的高度。同其他厂家简化了特效支持的中端显卡相比，SiS 330对真正的DirectX 8.1游戏支持得更好。

作为新推出的图形芯片，SiS 330能够支持FSAA（全屏抗锯齿）是理所当然的事情。另一个引人注目的地方是SiS 330提供了对AGP 8×的支持。高速的AGP总线接口有利于提高数据传输的速度，打破有可能出现的系统瓶颈。不过到SiS 330正式上市的时候，恐怕支持AGP 8×的主板还远未大量普及，“兼容AGP 8×”会不会只是一个花瓶呢？

在上面的SiS 330规格表中有一个没有提及但又很重要的技术：“可见性引擎”，它的作用是事先判断哪些物体被别的物体遮挡住，这些被挡住的像素和纹理是不需要渲染和填充的，因此在随后进行的纹理贴图、混合和渲染的过程中，图形处理器就只需要对可见的部分进行处理，从而极大降低图形处理器的负担，并可以节约显存带宽。

直面对手

同其他厂商一样，SiS 330系列也分成了高、中、低端三个市场，这一招也许是从nVIDIA那儿学来的:)。

图形芯片	SiS 328	SiS 332	SiS 334	SiS 336
核心频率(MHz)	183	200	250	300
显存频率(MHz)	175	200	250	275
AGP总线	4×	8×	8×	8×
显存	未知	128Bit DDR	128Bit DDR	128Bit DDR

矽统已经为SiS 330系列中的每个产品选好了竞争对手，当然它不会去针对GeForce3、GeForce4 Ti和Radeon 8500这些高端产品，而是瞄准了中低端市场。SiS 332和SiS 334是进军市场的主力，他们将直接挑战GeForce4 MX 440/460和ATI的7500/7500LE。那么它们的真正性能如何呢？最近网上流传着一个测试成绩，据说是由矽统在非正式场合公布的，运行的平台为P4 1.9GHz，使用的3DMark 2001，设置为1024×768的32位色，最后SiS 332获得了5150分，而相同配置下GeForce 4 MX440才4750分。

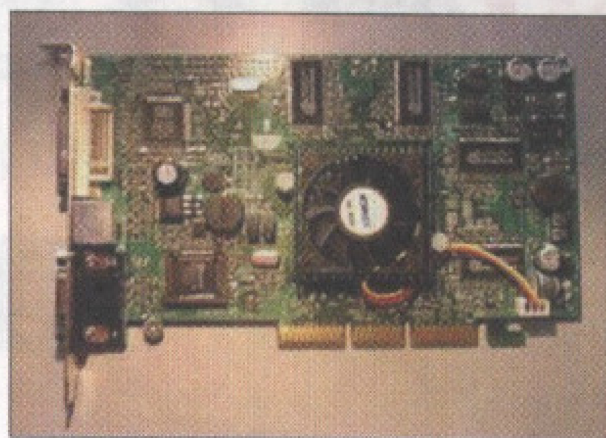
仅从上面的测试得分看，SiS 332/334的性能值得期

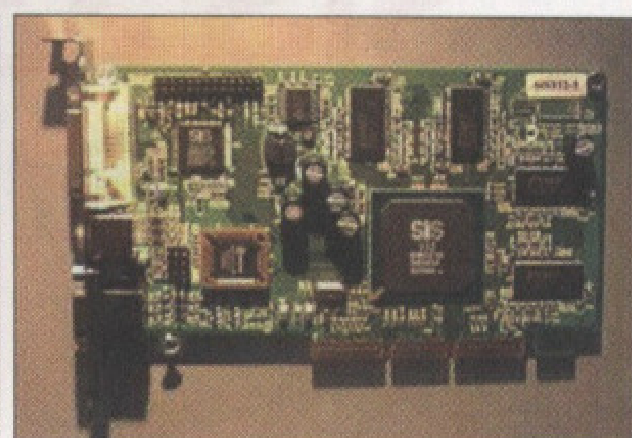
待。但我们也应看到，GeForce4 MX之所以败下阵来是因为它是简化版本，在3DMark的特效支持方面吃了亏，也就是说SiS 330系列之所以胜出完全是因为在测试中支持的特效多，能完成更多的项目（这有点像当年SiS 6326靠特效支持在3D Winbench中击败Voodoo）。而实际应用中根本用不到那么多特效，在游戏中GeForce4 MX应该还是会快出不少。

至于更高端的SiS 336，它虽然是一块基于DirectX 8特性的显卡，而且运行频率很高，但所支持的3D特效似乎并不完善，在特效列表里我们竟然没有看到经典的环境凹凸贴图。在速度就是一切的高端市场，技术上的落后就意味着你的显卡要降一个档次了——所以SiS 336还是乖乖地呆在中端吧。而抢占中端市场的有力武器就是性价比，从高端争夺中退出的SiS 336由于在频率上的“高傲”，恐怕也不会有一个比较合理的售价。

最低端的SiS 328在核心和显存频率上只比SiS 315高一点点，在性能上没有太多值得夸耀的地方，估计最终归宿是整合芯片组和OEM市场。

CeBit 2002，SiS 330乍现


精英SiS 336显卡


精英SiS 332显卡

在上面的叙述中，关于SiS 330的一切都显得太缥缈了，如果能看到正式的产品相信会对我们对它的了解有所帮助，在不久前的CeBit 2002展会上，我们看到了由精英生产的SiS 330系列样板。这两块卡的做工最多算是中等水平，由于采用了0.15微米改良型工艺，整个SiS 330家族的发热量都不大，因此在芯片和显存上都看不到夸张的散热片，SiS 336的芯片上只有一个小小的散热风扇；SiS 332就更夸张了，居然连散热片都没有，不知正式产品是否会加上。

厂商支持情况

SiS的前作SiS 315得到的大厂订单少得可怜，市面上能见到的SiS 315显卡多是小厂杂牌产品，因此这次SiS公布SiS 330规格时就在积极寻找合作伙伴。令人欣慰的是，这次支持SiS 330的大厂明显多了很多。首先矽统最好的合作伙伴精英在CeBIT 2002展会上公布了两款基于SiS 330的显卡产品，凭借精英产品一贯的平民化政策，SiS 330系列应该很快能够在市场上大量出现。另一个已经公开支持SiS 330的厂家是最近崛起的迪兰恒进。迪兰恒进的产品线很长，在他们最新的产品蓝图中我们看到了SiS 330的身影。随着迪兰恒进在大陆的知名度进一步提高，SiS 330显卡的市场占有率也应该会稳步上升。

显卡大厂技嘉也准备生产SiS系列显卡了，这恐怕是SiS公司最愿意听到的消息。技嘉已在CeBIT 2002上展出了采用SiS 336图形核心的样卡，如果不出意外的话，将在四月上市。此外，另一个比较有名的厂商撼迅（Powercolor）也有意推出基于SiS 330系列芯片的显卡，这样SiS的阵营又会强大许多。

这些只是最早表态支持SiS 330的一些厂家的情况，相信到第二季度正式投入生产时会有更多的厂家加入到SiS的阵营。

未来前景

要知道，并不是有厂商支持就一定会有市场，毕竟最终选择权还在消费者手里。作为消费者的你会选择SiS 330系列吗？单从技术规格和价格上来看，SiS 330完全具备了争夺主流市场的能力，不过市场可不仅仅只由这两个因素来决定。

首先是人们的消费观念，相信这也是最主要的问题：消费者究竟会不会接受SiS显卡？现在传统的消费观念是，买显卡不买ATI的就买nVIDIA的，因为它们的产品名气大；而在许多人的心中SiS不过是一个做整合芯片组的公司，它的显卡性能一向不是很突出，这次推出的独立显卡会不会因这种观念的影响而受到市场冷落呢？从当年ST的Kyro系列的遭遇来看，出现这种情况是极有可能的。SiS现在面临的情况和当初的Kyro一样，虽然在官方测试中性能不俗，但肯定不可能让大家很快就接受。要消除传统观念的负面影响，就得靠矽统和显卡厂商们的市场推广工作了。

另一个不利因素就是驱动程序的不完善，nVIDIA的驱动支持是非常出色的，雷管系列驱动对性能提高帮助很大，而ATI也正迎头赶上。从过去的SiS 315来看，矽统在这一点上做得差强人意。不完善的驱动带来的直接后果就是运行3D游戏时贴图错误不断，在这种情况下，有速度又能怎么样呢，没人会接受支离破碎的3D画面。要想好好大干一场，SiS还必须提供完善的驱动程序支持。

现在看来，SiS首先应该抓好OEM市场，利用OEM客户们把SiS 330介绍给更多的用户，因此把SiS 330整合到主板中是很有必要的（事实上SiS已经开始这样做了）。另外，在独立显卡市场，原本性能平平的SiS 328也可能起到奇兵的效果，假如SiS能够以SiS 315的价格提供SiS 328的性能，无疑会在低价市场掀起一阵风波。在巩固低端市场的基础上，再利用SiS 332/334向上游的中端市场发展，成功的可能性无疑要大许多。

不管怎样，很高兴看到SiS再次进军主流显卡市场，有竞争才会有发展，这样我们才可能用更低的价格买到更好的产品。

Intel 845G浮出整合新亮点

■山东 颜世宗

随着低价电脑日益流行，越来越多的品牌“P4电脑”采用了整合型芯片组，而且许多商业用户也乐于选择采用整合型主板，以降低成本。

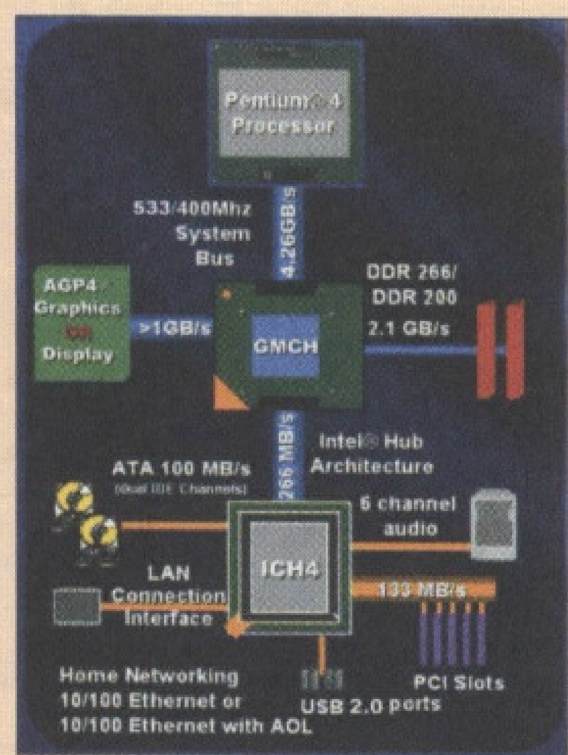
较早面世的的P4整合芯片组有VIA P4M266、SiS650等等。P4M266整合了S3的ProSavage8图形内核，这使它具备了128bit的2D/3D显示性能，拥有相当于AGP 8×的内部带宽，对于其他诸如DVD播放等功能也给予了较好的支持；而SiS650则整合了矽统自行研发的SiS315图形芯片，不仅内建Real 256bit 3D引擎，而且也拥有了相当于AGP 8×，高达2GB/s的Ultra-AGP Ⅱ显示内存数据带宽。另外，图形芯片厂商ATI最近也发布了针对P4的整合型A4系列芯片组。其集成的显示芯片为RADEON 7000（RADEON VE），支持4MB~64MB共享显存，同时也支持AGP 4×规格的独立显卡。与独立型P4芯片组相比，整合型芯片组的最大优势在于集成显示功能，系统的兼容性比较好，整体成本较低，

可惜的是，P4都进入主流市场了，Intel自己却迟迟未能推出相应的推出相应的整合芯片组。与威盛、矽统等芯片组厂商相比，好大喜功的Intel这次反应显然有点迟钝了，好在他们很快就要推出的Intel 845G芯片组将改变这一状况。

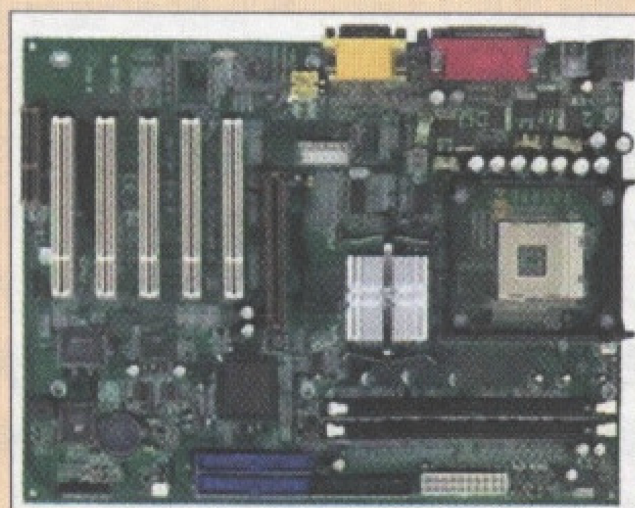
Intel 845G芯片组的内部研发代号为“Brookdale-G”，是845系列芯片组中的一款后续产品，其中“Brookdale-G”中的“G”是英文Graphics的首字母，这也是i845G名称的由来。从时间上看，Intel发布845G的时间明显落在了SiS650和VIA P4M266的后面。不过，从业界内的反映来看，大家却更为看好Intel的845G，这不仅因为845G是Intel的第一款整合型P4芯片组，更重要的是它支持533MHz的前端总线（FSB）和USB2.0，并提供了VIA和SiS的两款整合P4芯片组所不具备的一些新特性。

尽管845G芯片组还未正式发布，我们所能得到的技术资料也非常少。不过随着发布日期的临近，最近在网上流传的一些相关消息也渐渐多了起来，如对Intel 845G的工程样品出现，新天下的奔驰P4-845G工程测试样板的评价，以及在CeBIT上展示的Intel 845G主板等。综合各方面信息，我们已大致可以描述出Intel 845G芯片组的概貌了。

这款新的Intel 845G芯片组仍采用“Netburst”架构，由GMCH（图形存储控制中心）和ICH（I/O控制中心）两块芯片组成。新的GMCH芯片除集成了图形核心外，还在功能上得到了新的扩展，例如它将支持533MHz的前端总线，除了能满足Intel未来P4处理器的需要外，也使前端总线的带宽达到了4.26GB/s，在性能上更胜一筹。而与此相比，无论VIA的P4M266还是SiS的SiS650，目前都只能支持400MHz的前端总线，从这一点来说Intel无疑要领先于其他竞争对手。



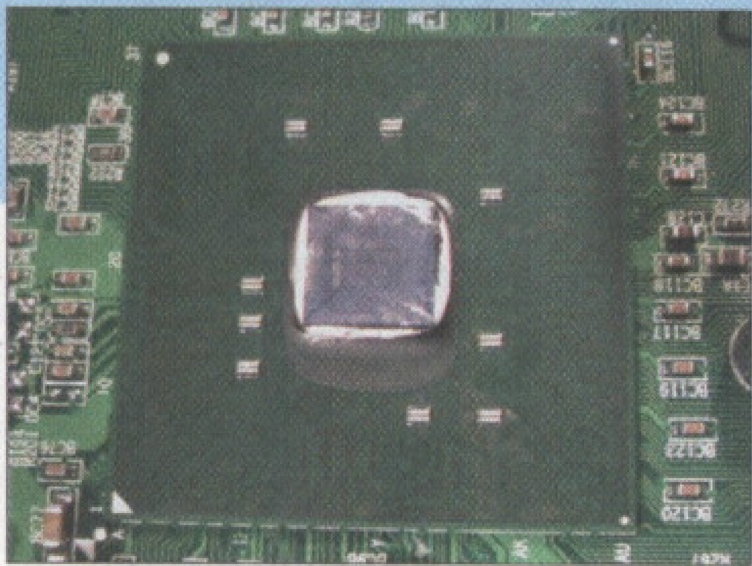
i845G芯片组架构图。

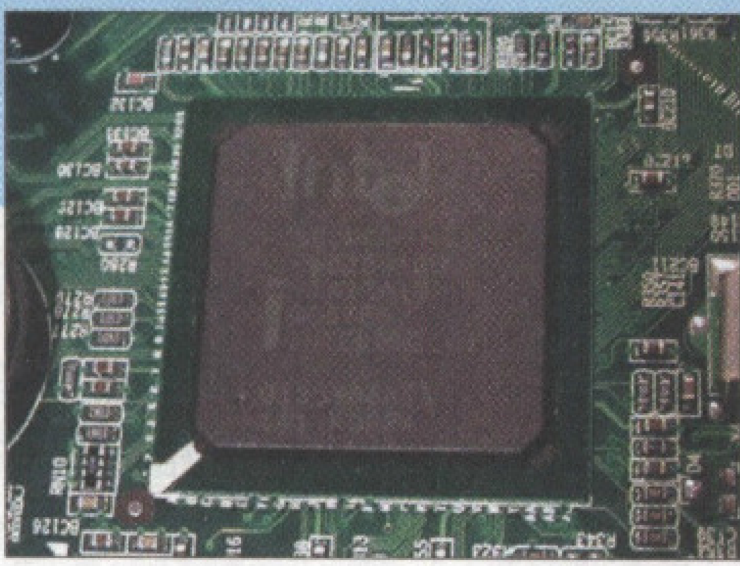

奔驰845G主板。

现在看来，就Intel 845G整合芯片组来说，用户最关心的莫过于其整合的图形核心。据Intel称，i845G的图形内核的性能将是i815图形内核性能的2倍。从已了解到的情况来看，Intel 845G的图形核心的确完全不同于Intel 815E中的i752。

首先，Intel 845G集成的图形核心的频率会达到166MHz，并支持32bit真彩渲染；而在2D性能方面，该芯片将具备硬件MPEG2解码能力，集成的RAMDAC频率将会达到350MHz，可支持1280×1024@85Hz的分辨率。

其次，该图形核心在显存方面，除了可以共享系统主内存外，还集成了一个单通道的RDRAM控制芯片。这还是Intel第一次为整合显示芯片搭配


代号Brookdale-G的i845G GMCH芯片，支持DDR266和400/533MHz FSB，整合显示芯片，并能提供额外的AGP 4×插槽。


代号FW82801DB的ICH4芯片，支持USB 2.0。



另一张南桥芯片照片，上面可以清楚地看到“Secret（机密）”字样。

RDRAM显存，主板厂家可根据需要为它单独添加最大32MB的RDRAM独立显存。实际性能方面，据说Intel 845G芯片组整合的图形核心接近于nVIDIA GeForce2 MX400，这与以往Intel 810和Intel 815(E)芯片组差劲的图形核心形成了鲜明对比。当然，这还有待具体测试结果来证实。SiS650芯片组集成的是SiS315图形核心，而VIA的P4M266则仍然整合的是老掉牙的ProSavage8图形引擎。比较而言，Intel 845G整合的图形核心的性能理应高出SiS650、P4M266芯片组一筹。

另外，i845G的图形核心还将首次支持双头显示技术，可输出到CRT、LCD以及TV上。由此看来，为了给用户提供更好的性价比，Intel 845G芯片组的图形核心正试图朝着性能更强、功能更多的方向发展。

至于Intel 845G新的ICH4南桥，也是整个芯片组的一个重要部分。和原来ICH2相比，新的ICH4加入了对USB2.0的支持。针对USB1.1传输规范带宽不足的问题，USB2.0加入了高速传输的模式，改善后的带宽可达480Mb/s。不过，威盛即将推出的新南桥VT8235与矽统的SiS962也加入了对USB2.O的支持，如果是这样的话，这两家的整合产品也将会在外设支持上提升一个档次。


来自台湾省光宝（Liteon）电子的Intel 845G主板。

考虑到外部扩展的需要，Intel 845G也为外置显卡提供了完整的AGP 4×通道，并打算为北桥增加对AGP 8×的支持。同时出于对市场划分的需要，Intel还将推出一款Intel 845G的简化版本——Intel 845GL，除了不支持533MHz前端总线和外接AGP插槽外，其它功能和Intel 845G完全一样。因此在产品定位方面，Intel 845G将主要针对中高端市场，Intel 845GL则主要针对低端和OEM市场。

整合型芯片组的未来将是美好的，前段时间被炒得沸沸扬扬的Intel 845G一直吸引着无数人的目光，大家都在焦急的期待中盼望它早日出现。

附：3款最新整合型芯片组规格对照表

芯片组	Intel 845G	P4M266	SiS650
支持的处理器	P4全系列	P4全系列	P4全系列
支持多处理器	No	No	No
北桥芯片	/	P4M266	SiS650
前端总线速度	400/533MHz	400MHz	400MHz
整合图形核心	Intel Brookdale-G/830M	SiS315	ProSavage8
扩展AGP支持	Yes	Yes	Yes
内存总线速度	200/266MHz	200/266MHz	200/266/333MHz
AGP界面	4X	4X	4X
支持内存类型	DDR 200/266	DDR 200/266、PC 100/133	DDR 200/266/333、PC 133
最大内存容量	3GB	4GB	3GB
南桥芯片	FW82801DBICH4	VT8233/8233A/8233C	SiS961/962
南北桥互连技术	Inter Hub Architecture、266Mb/s	VIA V-Link 266Mb/s	MuTIOL 533Mb/s
内建音效芯片	AC'97 2.2 compliant	AC'97 2.2 compliant	AC'97 2.2 compliant
内建Modem	MC97	MC97	MC97
内建网络控制功能	10/100Mb Ethernet	VIA or 3Com 10/100Mb Ethernet、1/10Mb HomPNA	SiS 10/100Mb Ethernet
支持PCI插槽数目	5	5	6
IDE界面/传输规格	ATA 66/100	ATA 66/100/133	ATA 66/100
支持USB数目	/	6	6
支持USB2.0	Yes	No	No
电源管理	ACPI/APM/PCI/PM	ACPI/APM/PCI/PM	ACPI/APM/PCI/PM

编者注：来自Intel官方的消息证实，Intel的全新芯片组产品将于5月20日正式推出，据说它的供应价格在45美元左右，只比Intel 845D贵5美元。大约在5月中下旬时，我们在国内市场就可看到期待已久的Intel 845G主板了。



主流硬盘编号一点通



答笛

目前市面上的硬盘品牌不少，种类繁多，每家厂商的硬盘都有自己特定的编号方式。怎样通过编号来识别各种硬盘呢？下面我们就来看看目前市场上主流硬盘的编号。

一、迈拓（Maxtor）硬盘型号

迈拓硬盘参数一览表

硬盘系列	型号	容量	转速(r/m)	缓存	接口	单碟容量(GB)	碟片数量
金钻七代(D740X)	6L080J4	80GB	7200	2MB	ATA/133	40	2
	6L060J3	60GB	7200	2MB	ATA/133	40	2
	6L040J2	40GB	7200	2MB	ATA/133	40	1
	6L020J1	20GB	7200	2MB	ATA/133	40	1
星钻三代(D540X--4D)	4G160J8	160GB	5400	2MB	ATA/133	40	4
	4G120J6	120GB	5400	2MB	ATA/133	40	3
	4D080H4	80GB	5400	2MB	ATA/100	40	2
	4D060H3	60GB	5400	2MB	ATA/100	40	2
	4D040H2	40GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
	4D020H1	20GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
美钻二代(541DX)	2B020H1	20GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
	2B015H1	15GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
	2B010H1	10GB	5400	2MB	ATA/100	40	1

现在市场上的迈拓IDE硬盘主要有金钻（7200r/m）、星钻（5400r/m）和美钻（5400r/m，单碟超薄）三大系列，而每一具体的系列都有相应的中英文名称，比如D740X为金钻七代；536DX为星钻二代，D540X-4D为星钻三代；531DX为美钻一代，541DX为美钻二代；D540X-4K为新火球一代。具体到每一款硬盘来说，其编号标注由4部分组成：产品系列号+硬盘容量+接口类型+磁头数。下面我们以迈拓金钻七代60GB硬盘为例来详细说明：这款硬盘属于D740X系列，编号为6L 060 J 3（注：编号中的空格实际并不存在，为方便描述而加入，下同）。

编号中的前两位字母和数字代表Maxtor硬盘产品型号的标识符，这里的6L代表金钻七代。此外，5T代表金钻六代；4W代表星钻二代，4D（80GB及以下容量）或4G（80GB以上容量）代表星钻三代；2R代表美钻一代，2B代表美钻二代；4K代表新火球一代。中间3到4位数字代表硬盘的容量：比如060代表60GB，120代表120GB。

倒数第二个字母代表硬盘的接口类型：比如上面那款金钻七代编号中的J代表Ultra ATA/133（如果是“L”就代表采用液态轴承马达的型号，但目前国内这种迈拓硬盘还不是很多）。此外，H代表Ultra ATA/100，U代表Ultra ATA/66，D代表Ultra ATA/33。

最后一位数字代表硬盘中的物理磁头数。比如金钻七代60GB编号中的“3”就代表有3个物理磁头，按一张硬盘碟片最多由两个磁头读写（每个磁头读写碟片的一面）计算，这款硬盘中就有2张碟片（正反4个面），3个面被磁头读写，1个闲置；既然它的总容量为60GB，那么每个面容量就是60GB/3＝20GB，单张碟片的容量为20GB×2＝40GB。其余硬盘的单碟容量可以此类推。

最后需要说明的是，市场上正在销售的迈拓硬盘主要就是上表中列出的3个系列，其缓存容量（Cache Buffer）均为2MB。

二、希捷（Seagate）硬盘型号

希捷硬盘参数一览表

硬盘系列	型号	容量	转速(r/m)	缓存	接口	单碟容量(GB)	碟片数量
Barracuda ATA Ⅳ（酷鱼四代）	ST320011A	20GB	7200	2MB	ATA/100	40	1
	ST340016A	40GB	7200	2MB	ATA/100	40	1
	ST360021A	60GB	7200	2MB	ATA/100	40	2
	ST380021A	80GB	7200	2MB	ATA/100	40	2
Barracuda ATA III（酷鱼三代）	ST310215A	10GB	7200	2MB	ATA/100	20	1
	ST315310A	15GB	7200	2MB	ATA/100	20	1
	ST320414A	20GB	7200	2MB	ATA/100	20	1
	ST330620A	30GB	7200	2MB	ATA/100	20	2
	ST340824A	40GB	7200	2MB	ATA/100	20	2
U5系列	ST320413A	20GB	5400	1MB	ATA/100	20	1
	ST330621A	30GB	5400	1MB	ATA/100	20	2
	ST340823A	40GB	5400	1MB	ATA/100	20	2
U6系列	ST330610A	30GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
	ST340810A	40GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
	ST360020A	60GB	5400	2MB	ATA/100	40	2
	ST380020A	80GB	5400	2MB	ATA/100	40	2
	ST360020A	60GB	5400	2MB	ATA/100	40	2

现在市场上的希捷IDE硬盘主要有Barracuda（酷鱼）系列和U系列，转速分别为7200r/m和5400r/m。这里以酷鱼4代60GB硬盘为例来谈谈希捷硬盘的编号方式：这款硬盘编号为ST360021A，其中最前面两个字母“ST”代表希捷（Seagate）硬盘；第3个字符代表硬盘的外形尺寸，“3”代表3.5″硬盘；紧接着“60021”这5个字符代表硬盘的容量为60021MB，约等于60GB；最后的英文字符“A”代表硬盘支持的接口类型为“ATA”。其他型号的希捷硬盘与之类似。

总的来看，希捷硬盘的编号显得比较“乱”，提供的信息也不是很全；除非把所有的希捷硬盘编号都背下来，否则单从编号上根本无法区分硬盘的系列、转速和磁头数

等信息。好在希捷硬盘都在盘体上的显著位置标有系列号和容量，如“Barracuda ATA IV”、“U Series 6”等，还是很容易辨认的。

IBM硬盘参数一览表

硬盘系列	型号	容量	转速(r/m)	缓存	接口	单碟容量(GB)	碟片数量
Deskstar 75GXP	DTLA-3-07015	15.36GB	7200	2MB	ATA/100	15	1
	DTLA-3-07020	20.57GB	7200	2MB	ATA/100	15	2
	DTLA-3-07030	30.73GB	7200	2MB	ATA/100	15	2
	DTLA-3-07045	46.11GB	7200	2MB	ATA/100	15	3
	DTLA-3-07060	61.49GB	7200	2MB	ATA/100	15	4
	DTLA-3-07075	76.86GB	7200	2MB	ATA/100	15	5
Deskstar 60GXP Models	IC35L060-AVER07	61.49GB	7200	2MB	ATA/100	20	3
	IC35L040-AVER07	41.17GB	7200	2MB	ATA/100	20	2
	IC35L030-AVER07*	30.73GB	7200	2MB	ATA/100	20	2
	IC35L020-AVER07	20.57GB	7200	2MB	ATA/100	20	1
	IC35L010-AVER07*	10.27GB	7200	2MB	ATA/100	20	1
Deskstar 120GXP	IC35L120-AVVA07	123.52GB	7200	2MB	ATA/100	40	3
	IC35L100-AVVA07*	102.93GB	7200	2MB	ATA/100	40	3
	IC35L080-AVVA07	82.34GB	7200	2MB	ATA/100	40	2
	IC35L060-AVVA07*	61.49GB	7200	2MB	ATA/100	40	2
	IC35L040-AVVA07	41.17GB	7200	2MB	ATA/100	40	1
	IC35L020-AVVA07*	20.57GB	7200	2MB	ATA/100	40	1

注：带*号的为OEM型号。

三、IBM硬盘型号

目前市场上现在比较常见的IBM IDE硬盘有60GXP和120GXP系列，均为7200r/m、2MB缓存、支持ATA 100的产品，后者推出的时间更晚一些。至于5400r/m的40GV已经是很久以前的产品了，早已退出了市场，而且IBM似乎也没有继续推出新的5400r/m台式机硬盘的打算。

自从IBM推出60GXP硬盘以后，其硬盘编号就改成了一长串比较“怪异”的字符，不过仔细看看就会发现这些编号还是有规律的：比如说60GXP系列中60GB的产品，其编号为IC 35 L 060 AVER 07，IC是一个开头，表示“IBM Corporation”；“35”表示3.5″硬盘；“L”代表磁盘厚度为1″（“T”代表0.49″，“N”代表0.37″）；“060”自然是代表硬盘容量为60GB了；AVER是系列代号，最后的07就是7200r/m（“05”和“04”分别代表5400r/m和4200r/m）。

四、西部数据（Western Digital）硬盘型号

按照西部数据在其网站上对其产品线的分类，目前市场上的西数台式机硬盘主要分为3个系列：经济入门型（Value Drives）、主流型（Mainstream Drives）及高性能型（High-Performance Drives）。前两大系列都是5400r/m的产品，分别为Protégé系列和Caviar（鱼子酱）系列，其主要区别在于Protégé系列硬盘的寻道速度要比Caviar系列慢，且前者的最大容量目前仅有40GB，远小于后者的120GB。“高性能型”的WD硬盘也叫Caviar，但转速提升到了7200r/m。上述三个系列的WD硬盘缓存均为2MB，接口都是Ultra ATA/100。

在编号方面，西部数据硬盘一般标注为WD XXX XX，前两个英文字母代表西部数据；第三、四、五三个字符代表硬盘的标准容量，如600表示容量为60GB；倒数第二个字母代表硬盘的转速，E或者A代表5400r/m，B代表7200r/m；最后一个字母以前是A，应该是代表“ATA”接口，现在改成了B，意义不明。具体到前面提到的三个系列，Protégé系列的编号为WD XXX EB（XXX代表容量，下同）；5400r/m的Caviar系列为WD XXX AB；7200r/m的Caviar系列为WD XXX BB。

另外，西部数据还有两款特别版（Special Edition Drives）的7200r/m硬盘，分别为WD1000JB和WD1200JB。它们分别在WD1000BB和WD1200BB的基础上把缓存容量加大到了8MB，其余技术参数基本相同。

西数的硬盘型号比较复杂，而编号又过于简单，反映的信息太少。如果大家感兴趣的话，可以去西数的官方网站（http://www.wdc.com/products/）查询一下具体硬盘的详细参数。

西数硬盘参数一览表

硬盘系列	型号	容量	转速(r/m)	缓存	接口	单碟容量(GB)	碟片数量
Protégé	WD200EB	20GB	5400	2MB	ATA/100	20	1
	WD300EB	30GB	5400	2MB	ATA/100	20	2
	WD400EB	40GB	5400	2MB	ATA/100	40	1
Caviar 5400	WD400AB	40GB	5400	2MB	ATA/100	20	2
	WD600AB	60GB	5400	2MB	ATA/100	30	2
	WD800AB	80GB	5400	2MB	ATA/100	27	3
	WD1000AB	100GB	5400	2MB	ATA/100	40	3
	WD1200AB	120GB	5400	2MB	ATA/100	40	3
Caviar 7200	WD600BB	60GB	7200	2MB	ATA/100	20	3
	WD800BB	80GB	7200	2MB	ATA/100	27	3
	WD1000BB	100GB	7200	2MB	ATA/100	33.3	3
	WD1200BB	120GB	7200	2MB	ATA/100	40	3

晶合实验室本月酷机推荐

网吧游戏机型配置		
配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Tualatin赛扬 1GHz	540
主板	磐英（Epox）3PTA	640
硬盘	希捷U6 40GB 5400转	610
内存	现代128MB SDRAM	230
显卡	迪兰恒进镭姬杀手RV6S	460
声卡	主板集成AC'97	/
光驱	无	/
显示器	三星753DFX	1420
音箱	普通大耳机	20
机箱	爱国者5502	220
软驱	美上美 1.44M	95
键盘	明基52V	60
鼠标	罗技网际劲貂	60
网卡	TP-Link 8139	45
合计：4400元		

目前，网吧的服务已不仅仅局限于上网浏览与聊天，随着越来越多的网络对战游戏的流行，网吧用机也应能流畅地运行市面上大多数游戏。鉴于许多网吧的空间不是很宽敞，且电脑需要长时间运行，因此在这套配置中我们推荐发热量较低、相当稳定的低端Intel平台，以便于日常维护。Tualatin赛扬1GHz是目前性价比很高的一款处理器，由于配备了256kB的L2 Cache，性能不俗，应付上网工作和常见的游戏轻松自如，而且发热量小。磐英（Epox）3PTA是一款采用i815EP B-STEP芯片组的主板，能支持Tualatin系列的赛杨和PⅢ处理器，集成AC'97声卡，性能稳定；相对于其他名牌i815EP B-STEP主板七八百元的价格来说，磐英3PTA 640元的价格还比较实惠，有利于在批量采购中降低成本。迪兰恒进镭姬杀手RV6S显卡采用ATI RADEON VE芯片，板载64MB SDRAM显存，虽说性能与目前主流显卡有一定差距，但应付常见游戏还是绰绰有余。

对于网吧来说，有个大的纯平彩显，肯定可以吸引不少生意。三星753DFX是一款17″纯平显示器，采用“丹娜”管，在1024×768下刷新率能达到85Hz，并且通过了TCO'99认证，有助于保护网虫们的健康。键盘和鼠标看上去贵了点，但像网吧这样使用极为频繁的机器，二者是很容易磨损的，选用质量较好的产品反而能够降低日后更换的成本，罗技网际劲貂提供了一年质保。

这套配置足以满足一般上网和网络对战游戏的要求，拥有如此配置的网吧，相信人气值也一定会很高。

与上次一样，我们又推荐了一款学生玩家的配置，只不过这次换了“芯”。Athlon XP 1500+虽然实际运行频率仅有1.33GHz，但性能却相当强劲，远远超过了同频的P4；由于采用了新核心，发热量方面要比老Athlon略小一点。在KT266A出现之前，AMD 760曾是AMD平台上最快的DDR芯片组，而升技KG7是则是AMD 760主板中的佼佼者，性能方面与最新的KT266A/KT333相比差距很小；这款升技主板的超频功能非常完善，且提供了4根DIMM内存槽，扩展性很好，以599元的价格买这样一款大厂主板还是很合算的。奔驰G3400是一款Geforce2 MX400显卡，板载32MB SDRAM显存，核心/显存工作频率为200/166MHz。硬盘方面，我们还是推荐希捷酷鱼Ⅳ 60GB，它速度快，噪音低，价格便宜，而且最近几批产品在发热量方面有所改善；不过，购买它的时候最好选择盒装产品，这样质量和售后服务都会更有保证。明基78f显示器是一款“游戏显示器”，我们在今年第8期的显示器专题中介绍过它；目前买这款显示器会送个一个明基“电光鼠”，大家购买时一定要仔细核对，不要让JS把鼠标“贪污”了。

高性价比学生玩家配置		
配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Athlon XP 1500+	800
主板	升技KG7	599
硬盘	希捷酷鱼Ⅳ 60GB	825
内存	三星256MB DDR	510
显卡	奔驰G3400 32MB	420
声卡	速捷时8738（普及型）	80
光驱	美达50X	260
显示器	明基78f	1699
音箱	漫步者 R1000TC北美版	150
机箱	爱国者8831	280
软驱	美上美 1.44M	95
键盘	明基52V	60
鼠标	明基电光鼠	随显示器附送
网卡	TP-Link 8139	45
合计：5823元		

驱动热报 Drivers Express

AMD

2002年4月3日，AMD发布AMD系列芯片组主板最新AGP驱动5.33 WHQL版For Windows2000/XP，适用于AMD-751、AMD-761和AMD-762系统控制器(北桥芯片)。AMD的驱动更新速度比VIA慢多了，对于使用AMD芯片组主板的朋友来说，这款驱动的重要性相当于VIA威盛AGP驱动对于VIA芯片组。此款驱动经过了微软的WHQL认证，推荐使用AMD芯片组的朋友更新。

另外，AMD还于2002年3月21日发布了AMD-756、766、768 Peripheral Bus控制器(南桥芯片)最新IDE Bus Master驱动1.43s版For Win9X/Me/2000/XP。这款驱动在Windows 2000和XP下通过了微软WHQL认证，新的IDE Bus Master驱动有助于操作系统充分发挥IDE设备性能，推荐所有使用AMD 756、766、768南桥芯片的朋友更新这款驱动。

VIA

2002年4月2日，威盛发布VIA VT8233/VT8233C AC'97声音芯片最新驱动包1.13版For Linux。这款驱动适用于Apollo Pro266(VT8633 + VT8233)、Apollo KT266(VT8366 + VT8233)、Apollo KT266A (KT266A + VT8233C)、Apollo P4X266 (VT8753 + VT8233/8233C)等芯片组的主板所配AC'97声音芯片。

nVIDIA

2002年3月19日，nVIDIA发布nForce芯片系统(芯片组、声音、网络)部分最新驱动For Windows XP。这款驱动包括了显示、芯片组、网络、声音等几个部分的驱动，其中显示部分驱动为最新的雷管27.70 WHQL版，其余为Memory Bus驱动2.17 WHQL版、Memory Controller驱动2.26 WHQL版和网络适配器驱动2.17 WHQL版，声音部分为2.26 WHQL版驱动。这款驱动通过了微软WHQL认证，兼容性和稳定性都有保障。另外，3月23日nVIDIA又发布了nForce芯片系统网络部分最新驱动2.23版For Windows 2000/XP。以上两款驱动推荐使用nForce主板的朋友更新。

ATI

2002年4月10日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE显卡最新驱动5.13.01.6058 Beta版For Win2000，新驱动必须有DirectX 8.1及其以上版本的支持。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2002年4月11日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第5期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	P4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针脚）	1000/1060/1200
	P4	1.6A/1.8A/1.9A/2.0A GHz（散装478针脚，NorthWood）	1150/1620/2100/2900
	赛扬（散装）	1G/1G（T）/1.2G（T）/1.3G（T）Hz	610/560/590/680
	Athlon XP（散装）	1500+/1600+/1700+/1800+/1900+	800/860/910/1040/1630
	Athlon（散装）	1/1.2/1.33/1.4GHz	650/710/735/910
	Duron（散装）	800/850/950MHz/1G/1.1G/1.2GHz	290/315/335/395/570/650
硬盘	IBM 120GXP	40/80/120GB	700/1080/1980
	IBM笔记本硬盘	10GB/20GB/30GB	590/760/1060
	WD 400AB/800AB/1200BB	40/80/100GB	605/985/1940
	希捷 酷鱼IV代	40/60/80GB	715/825/1040
	希捷 U6	20/40/80GB	590/610/1000
	迈拓 金钻七代（盒装）	20/40/60/80GB	680/765/1070/1390
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/60/80/160GB	675/860/955/2900
内存	三星	PC 800 RDRAM 128/256MB	305/610
	现代	DDR 266 128/256MB	265/515
	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	245/485
	KingMax	PC 150 SDRAM 128/256MB	275/510
主板	华硕	TUSL2-C/A7V266-E/P4S333-VM/P4B-266-E	750/960/940/1480
	捷波	845DBA/P4XFA/618TAS/V333DA	880/690/630/880
	升技	KG7/ST6/BD7-Raid/TH7 II	599/720/1120/1320
	技嘉	8IRX/60XET-C/60MM7E/6VMM-E	910/760/730/850/520
	微星	6524GL/850 Pro5/845 Ultra-ARU/	750/1240/1450
	奔驰	P4-845D/P4-266A S478/XP-266A	818/690/660
显卡	ATI	镭VE/LE/7200/7500/8500	600/670/810/1170/1850
	华硕	V7100 Magic/7700 Ti/V8200T2	430/840/1380
	丽台	S330PCI/A170T/A250/A250 Ultra TD	650/990/2888/3888
	七彩虹	镭风7200/7500LE/7500/8500	650/690/890/1580
	旌宇	磐龙MX420/MX440 5.5ns/MX440 4ns	650/799/899
声卡	启亨	呛红小辣椒/A3D Pro2/呛红辣椒64 4.1	90/110/320
	瑞丽	春之颂 DVD2/DVD4/DVD6	75/120/230
	创新	VIBRA128/SB Live!5.1/Audigy豪华版/Extigy	120/480/985/1680
显示器	飞利浦	105E/107E/107T/107P	910/1240/1450/2498
	三星	753s/743DF/755DFX/151S	1250/1420/1850/3540
	Benq（明基）	77p/78f/FP557/FP567	1599/1699/3650/3790
	NESO	FD770A/FD786G/FD797P/FD910G	1990/2290/2599/3990
	爱国者	500E/700E/778FT/788FD	880/1180/1490/1990
	AOC	7Vlr/7Klr1(2)/7klr D7/7klr D9	1190/1380/1900/2130
光驱与刻录机	大白鲨 CD-ROM	50速/52速	260/270
	美达 DVD-ROM	12速/16速	375/450
	建兴 刻录机	LTR-16102B/LTR-24102B	590/700
	爱国者刻龙刻录机	16速/24速/32速	599/699/790/990
移动存储器	蓝科闪盘	启动型16/32/64/128MB	150/230/340/670
	朗科优盘	无驱动型16/32/64/96MB	150/245/400/605
	爱国者迷你王	时尚型16/32/64/128MB	199/299/499/999
	纽曼USB硬盘盒	小灵通/存储王/旅行者	130/140/160
	旅之星移动硬盘	10G/15G/20G/30GB	999/1380/1550/2080

以上报价截止日期：2002年4月11日

编辑导语

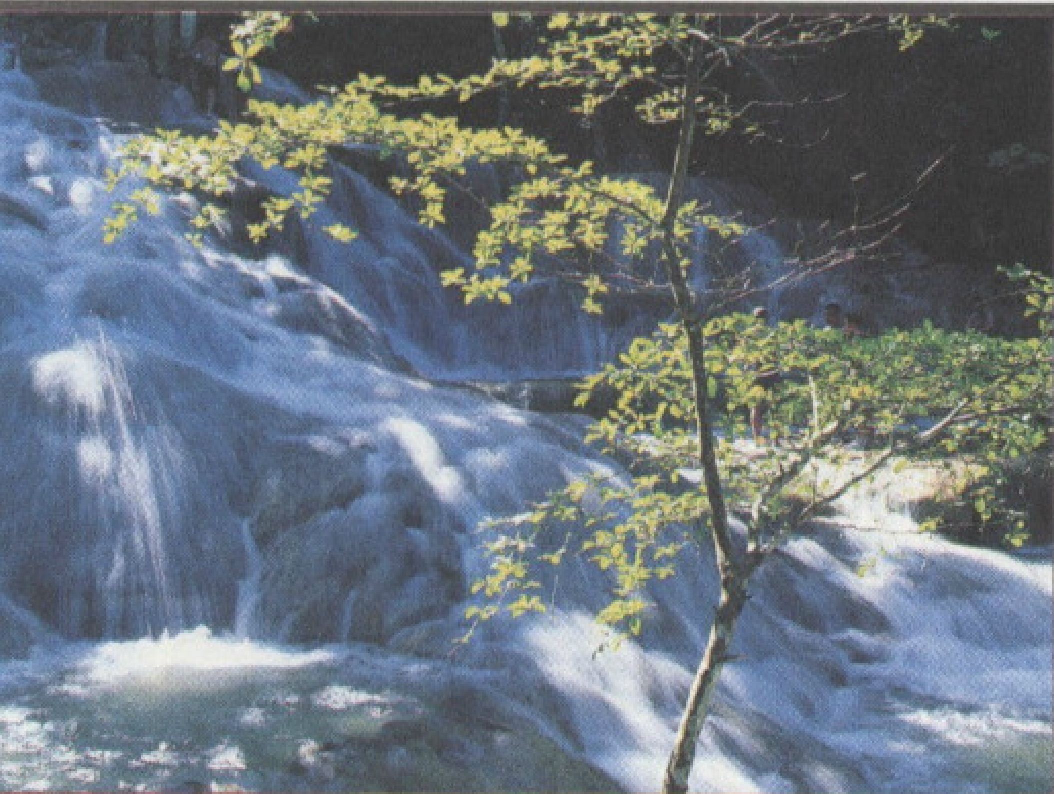
长假带给人们的总是欣喜和愉悦，对我来说，忙碌了这么久，10天也算是不小的一个奢侈，但是似乎甜品到手，却不知道该从哪里下嘴，想起了上学时候盼着放假，可是放假久了，又想念学校的生活了，人总是处于矛盾之中，情绪的倾向性决定最后的结论，于是我还是希望五一的到来。

也许不会出去旅游，得在家照顾刚到来的两个小家伙儿，一对儿小熊狗，养狗和养小孩是一样的，需要耐心和爱心，可是每每我充满爱心的望着他们的时候，同时就能看到出门时候收拾干净的家已经凌乱不堪……于是耐心就受到了打击。云起说："妹妹，你的耐心，我可是很了解的，还是送人吧……"小狗我会养下去，人的耐心是可以培养的嘛，因为很久以后，如果有了小孩……不能也送人吧，呵呵！



五一我不能出行，但是希望我为大家准备的如何利用网络资源更好的进行旅游，能够给准备游山玩水的朋友们带来一些便利，希望出行时，第09期大软在你的旅行箱里。

实习编辑：美丽人生









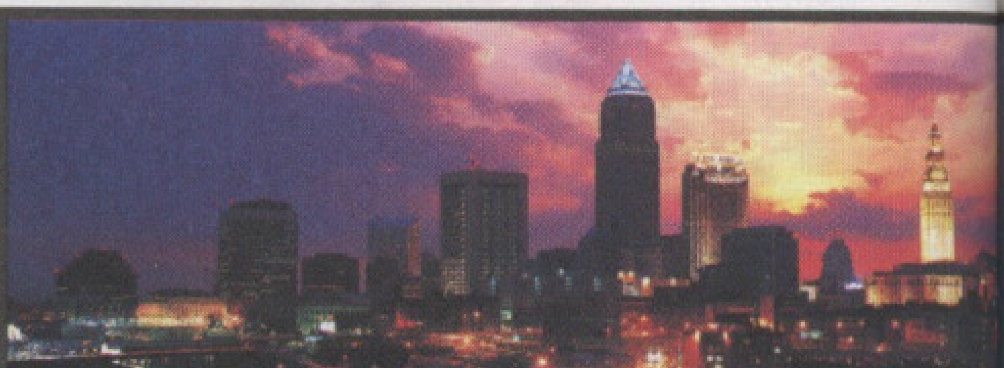


抓紧我的手

悠长假期网络自助行

■本刊编辑部策划 美丽人生执笔

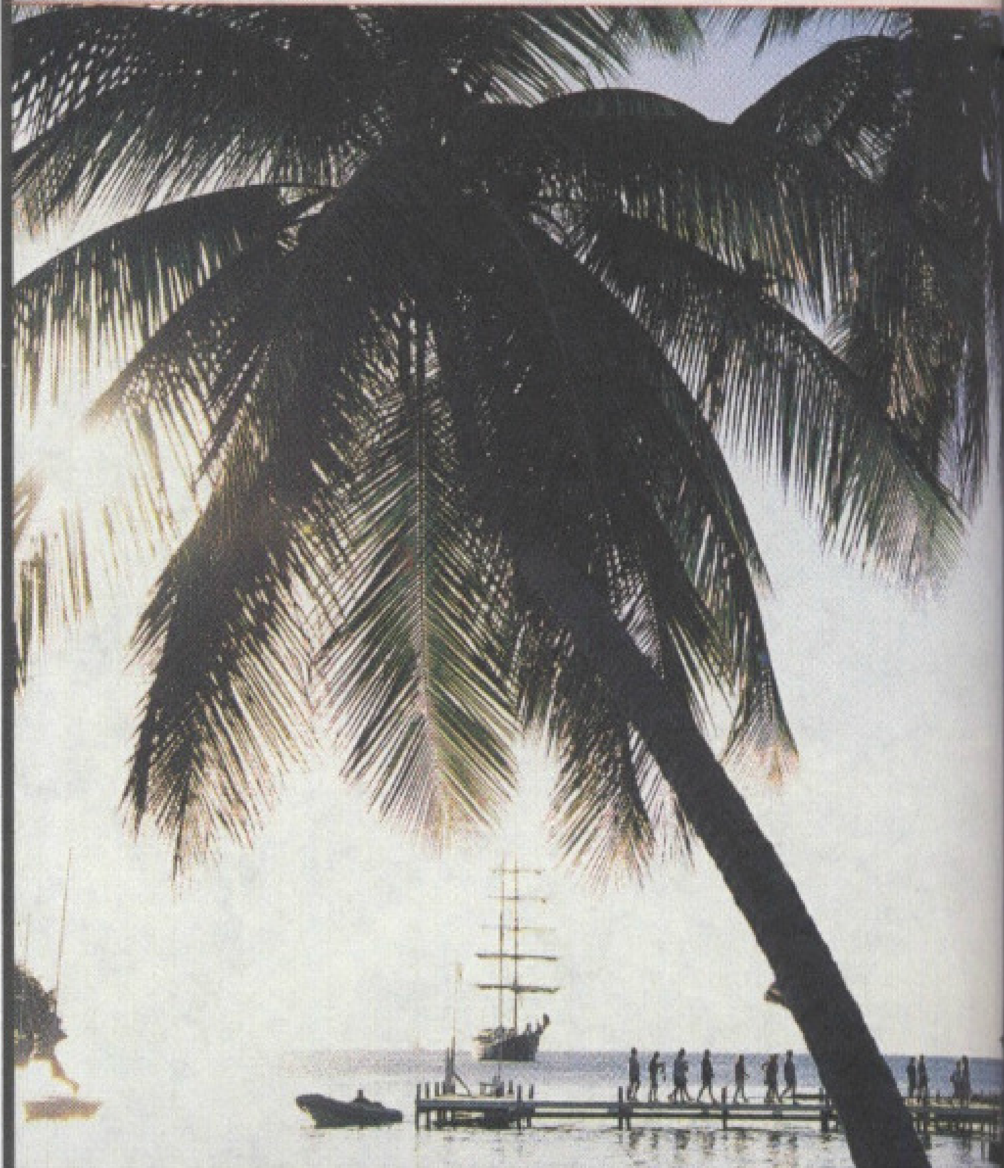
「五一」的假期终于等到了，长假让一直辛劳的人们得到了放松，春暖花开的日子更是出行的好季节，于是大家纷纷加入了享受旅行带来快乐的行列。借助旅行团出行的人很多，愿意自助旅行的人也不在少数。如何能够更好地完成自助游呢？通过网络应该是最好的选择，那就抓紧我的手，上网去搜寻你所要的旅游资讯吧。











go 出行！网络全指南

人们要旅游必须有交通工具，而到了旅游高峰期，票就成了抢手货。大家不如提前一步，到网上去订票，说不定还能买到非常不错的打折票呢。

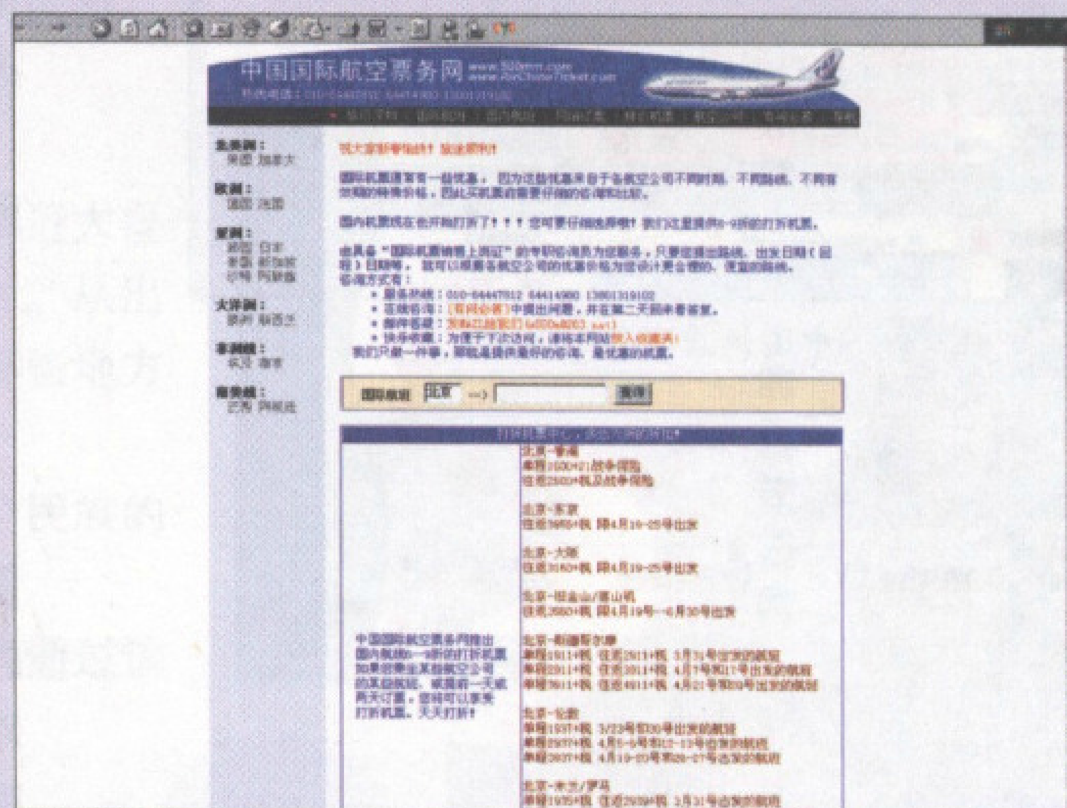
票务网

中国国际航空票务网
（http://www.500mm.com）

该网站不仅有国内航空的票务信息、订票和特价票业务，还为希望出国溜达的朋友准备了国外各航空公司和航空路线的查询信息。

特色一：票务查询系统。选择要去的地点及希望搭乘的时间，就可第一时间查到哪些航空公司提供所希望的航班。

特色二：蓝色通道。在它的说明中写道："您想晚上订票，坐明天早上八九点的飞机，可售票处都下班了，怎么办？您网上订票后，却需要在没有音信的情况下苦等2小时或更多时间，行吗？试试我们的'蓝色通道'吧。"



中国国际航空票务网

中国票务在线网（http://www.piao.com.cn）

在这里可查询并订到国内大部分及国外热点航线的机票，还能看到有很多的打折票，这让很多出行人士欢欣不已。

特色：在这里不仅有旅游出行的票，还能订到娱乐演出、体育赛事及各个展馆、博览会的门票。

恐怖之处：飘动的一个广告中，我们可以看到，在这里能订到"稀世珍宝"——2002年世界杯中国队3场比赛的门票，如此有信誉的网站，应该不是空谈，大家快抢啊……



中国票务在线网

其他：

中国航空信息网（http://www.flightchina.com）

百灵商务票务中心（http://piao.beelink.com.cn）

遗憾的是，因为火车票一向是抢手货，所以铁路局暂时停止了网上订票的业务，以前各大网站提供的火车票在线订票连接都已无效，而几个专门的铁路订票网站也改行的改行，停业的停业。



国际青年旅社

预定酒店网站

住和行密不可分，旅途中最需要的就是充分的休息，这样才能保证旅游者有充足的体力去完成行程，达到出行目的。

国际青年旅社
（http://www.byecity.com/hostelling）

这个组织也许知道的人不算多，但出行者有必要知道它。青年旅社是一个价格合理并且能使留宿者在友好的氛围中舒适过夜的地方，也绝对是能够让你用最低的花费来了解你所在国家风土人情的绝佳场所。在这里，你还能遇到许多与你有着相似境况的其他旅游者，体验热情温暖的氛围。


中国饭店联合信息网

青年旅社以床位论价，一般每个床位收费大体相当于在当地吃一套快餐的价格，大约为三星级酒店单人房价的1/10左右。

但廉价不是青年旅社的代名词。国际上对青年旅馆的设施有21条基本标准：如旅馆要位于市中心、中心商业区、旅游景区或度假区，交通便利；旅馆至少要有100个床位，以4～8个床位的房间为主；房间使用上下两层的大床，每床配一个带锁的个人木柜等，因此你大可不必有什么担心。

我国已在许多地方开设了青年旅社，如果大家想有一个舒适、自助并且廉价的住处，这里应当是首选。

中国饭店联合信息网

（http://www.chinahotel.com）

这里汇集了中国所有城市的酒店、饭店信息，为出游者提供了方便快捷的预订房间的服务，并且仍旧不断有新的酒店加盟。整个网站的系统不是很稳定，有时会出现找不到页面的情况，所以需要常常刷新，这点颇让人苦恼。但瑕不掩瑜，这仍旧是个不错的预订房间的好网站。

其他

中国饭店之窗：http://www.windowhotels.com

中国旅馆搜索：http://www.hotel-china.net

城市及景点介绍网站

无论你是要去名胜古迹，还是要游览名山大河，抑或走入荒漠和无人区，去之前了解一下当地的情况非常有必要。当你到达时，就可以游刃有余地安排你的行程和时间了。

中国张家界旅游网

（http://www.zjjtour.com/main.asp）

张家界市位于湖南西北部，澧水之源，武陵山脉腹地。张家界市地处中亚热带山原型季风湿润气候区，境内气候温和，四季分明，光热充足，雨量充沛，土地肥沃，自然资源丰富，是全国十大水电基地之一，有“大理石之乡”、“杜仲之乡”的美誉。张家界以旅游立市，是全国著名的旅游胜地。


中国张家界旅游网

在该网站上，你能看到对张家界的城市的详细介绍，还有一个非常有特色的景区导览，它对每个景点的地理位置、附近的设施和机构都有详尽的介绍，还有精品线路的推荐，游客的摄影作品展示，名人游览后留下的墨宝或影像，张家界的民俗风情，古代名家对这里的诗歌咏颂；当然也少不了传说、神话故事，对当地的传奇、奇珍异兽、奇石根雕的介绍。更加方便的是，如果你在这个网站注册后，可打折入住当地的星级酒店，还可提前预订酒店、机票和火车票，更可参加当地的自助旅行团。如果你要游览张家界，这个网站不可错过。


走进西部网

走进西部网（http://www.intowest.com.cn）

故宫去烦了，长城爬厌了，大江大海也游腻了，那就跟随它的脚步，走进西部吧……这里介绍的西部风情，不仅详细而且配有精美照片和景区地图。

特色栏目

专题报道：这个栏目每期会就一个景点作专题性的详解。

西部咨询：它开设有关西部旅游的24小时咨询热线和E-mail，对大家咨询较多的热点问题进行专门解答。

每周一景：每星期都要推荐一个新景点，这样的更新速度实在让人惊叹，他们对景区的可观赏性的挖掘也非常专业。

心跳旅游：特价推荐的旅游项目，走的也许是不寻常的路线，不妨试试看。

游云南网（http://www.yunnantour.com.cn）

云南是少数民族聚居的地方，也是欣赏美丽景色、远离繁华都市、亲近大自然的好去处，游云南网就为所有想去云南的人们准备好了一切需要的信息。从出发去云南大家需要作什么样的准备，到如何去、去了之后该做些什么、哪些地方好玩、有哪些特色景点，该网站都有详尽介绍。

特色：专题介绍少数民族节日。也许你去旅游时就可以碰到其中一个民族的节日，这样不仅能欣赏到风景，还能领略到别样风情。

云南工艺矿自选超市。这里可以看到数十种美丽的工艺矿石，大家可通过该网站订购到这些漂亮的石头。



游云南网

其他

甘肃旅游网：http://www.joingansu.com

四川旅游网：http://www.517sc.com

昆明旅游咨询网：http://www.kunmingtravel.com

广东旅游网：http://www.gdtravel.com

拉萨旅游网：www.lhasatravel.com

背包旅游

有的人喜欢参加旅行团去游览名山大川；有些人喜欢和几个朋友一起去旅游；还有一些人喜欢带上野营用品去完成一次真正的自助旅行，我们也为这些勇敢者准备了一些实用网站。

酷游人——野营俱乐部（http://www.cool-trip.com）

界面没有名字那么酷，但里面的内容确实耐用，野营知识也非常丰富。大家在注册后，可进行自由组团，也可以参加网站组织的团队，进行真正的野外旅行。一般他们涉足的都是一般旅游者不会去的地方，例如雪山（不太高的那种）、沙漠（不太大的那种）、湖泊（人不多的那种）。

特色栏目

经典路线：这里推荐的一定是这个俱乐部经过多次探索，挖掘出的各色旅行线路，其中还有春夏秋冬以及难度等级之分，有休闲为本、快意穿越、探险之旅、绝非自虐四个等级。

联盟线路：一般由个人发起，网站在看过计划书后认为比较可行，帮助一同策划成形，发起人一般都是非常有经验的野营专家。

野营知识：这里除一般的外出旅行知识外，更多的是野营所必需的常识，还有很多野营俱乐部。

网上商店：在这里可以看到很多专业的野营装备，价格和市面上的差不多，就是品种仍然不够丰富。

会员专区：注册成为会员，缴纳会费以后，就可以享受专区给会员们带来的便利和丰富的活动项目，而且会费可以说非常合适，一年只需120元。



酷游人——野营俱乐部

风雪屋(http://www.591go.com)

这个网站更多的是给想自助野营旅游的人们提供装备和一般信息的地方。这里的装备设施绝对算得上一流，野营用的服装、背包、帐篷、器械、登山鞋等装备都一应俱全，可挑选的种类很多。

特色：装备指南。它不仅提供了丰富的装备，而且还仔细地分了很多类别，让刚接触野营和野营装备的人们了解相关的用品使用方法和选购事项，就连选购物品的真假都做了鉴别。可见这个网站策划还是很细心的。

在线播放。这里播放的影片多是自然因素构成的大片，例如《失落的世界》、《泰坦尼克》等，难道是为了增强野外旅行家的勇气?



风雪屋



中华万游网

中华万游网

(http://www.travel10k.com/gb/free-travel)

这个自助旅行俱乐部起的名字很不错，叫做“自游e族”，可见来这里的大部分人对自助旅游和网络同时拥有很大的兴趣。去这个站点的人不算多，可能是因为提供的信息量没有前两个站丰富，但还是很有自己的特色。

特色栏目：

流浪日记。出去走走，自然会有些感想，有想说的，也有想听的，这个栏目就是让大家把旅途中的见闻、感想记录下来，和大家一起分享，被采用的稿件还会给予稿费。

跳蚤市场。它没有像其他几个网站一样开设网上交易市场，而是开辟了一小块以物易物的地方，大家有什么不再使用的野营装备，都可以拿来出售或和其他野营爱好者交换，这个想法非常不错。



其他

天地人野营俱乐部(http://www.54fb.com)

户外旅游(http://www.traout.com)

背包族手册(http://202.96.96.232:8002/web/index.htm)

绿野仙踪(http://www.lvye.org/index.php)



绿野仙踪



背包族手册



户外旅游

综合旅游网

如果你觉得在各网站间奔波寻找自己想要的信息有些麻烦，那就给大家推荐几个综合性质的旅游网站，在这里不仅能订到机票，预订好房间，准备好线路，说不定还能找到一起出游的伙伴。

携程旅行网（http://www.ctrip.com）

我想这个名字大家应该耳熟能详了，这是综合旅游网站中做得较好、较全面的一个。从专业角度讲，它已经非常的专业和到位，一切都替旅行者想全、想到了。让我们看看他们都有哪些完善的服务吧。

查询宾馆服务：输入想要去的城市、入住时间和离店时间、价格范围，如果你知道名称还可以输入宾馆名。点击“搜索”，就可查询到相关的宾馆信息，可挑选的范围非常大，从普通旅馆到五星级宾馆都在内。当然还有便捷的目的地查询和当地特约商户的查询。

宾馆预订服务：预订宾馆只需要输入目的地和时间就可以查询到大量可挑选的宾馆，不仅有该酒店详细介绍、地址等，还有携程网用户对它的评定。最让人满意的是，从这里预订可拿到低于门市价很多的会员价，前提条件是先注册成为会员，注册是免费的。



携程旅行网

信天游（http://www.travelsky.com/gb/index.htm）

网站页面让人看起来很舒服，内容也非常不错，这里的特色之一就是信天游和众多的航空公司都有合作，所以要出行的人们完全可以放心地在这里订购机票。网站每天都会推出部分打折机票，而且每日更新的还有国内十大航空公司、国内五大热门航线、国内十大繁忙机场、联运航线等，有些内容虽然对普通民众意义不大，但可以看出“信天游”是在走一条商业化的道路。

特色服务：在线租车。会开车的朋友出外旅游不能带上自己的爱车，如果到达目的地，能有一张详尽的当地旅游地图，带一个熟悉当地的朋友或导游，再租上一辆车，旅行起来岂不方便？



信天游

中国旅游网（http://www.cnta.com）

这个网站是中华人民共和国国家旅游局版权所有，属于最官方不过的旅游网站，它不提供一般的酒店、机票预订，但在这里可以查询到中国各个地区的旅游交通情况、宾馆酒店、旅行社、餐饮娱乐情况及旅游杂志。

这是一个信息提供网站，有详尽的旅游新闻、旅游须知、旅游城市介绍，主体旅游的推荐等。这里还有一个投诉机构，这也是别的旅游网站不能相比的，旅游投诉是个巨大的问题，而中国旅游网上提供这个业务，势必能为很多对旅行社、导游等业务不满意的游客提供方便。



中国行知网

其他：

e龙商务旅行网（http://travel.elong.com）
再见城市国际旅行网（http://www.byecity.com）
中国假日旅游网（http://www.chinaholiday.com/home/index.asp）
假日休闲信息网（http://www.holidaytour.com.cn）
中国行知网（http://www.sotrip.com）

特别推荐：中华旅游报价（http://www.china-traveller.com）

这里能查询到中国大部分旅行社的出行报价，非常实用。



e龙商务旅行网

旅游景点信息速览 view

到一个城市旅游，除游览当地名胜外，很多对电脑痴迷的人们还会选择去当地的电子市场“考察考察”，顺便去当地网吧上网看看，为了让大家了解清楚这些情况，我们利用全国信息员的优势，采集到现在一些热门景点城市的电子市场和网吧的情况。（感谢全国信息员提供信息）“★”代表当地电子市场。

成都

电子市场

百脑汇，位于成都科技一条街的中心，成都磨子桥新南路118号，是成都市人气最旺的电脑城。百脑汇成都店于1999年10月16日开店，现平均人流为12 000人/天，周六、周日为15 000人/天，在周年店庆及电脑节期间最高达到38 000人/天。各点之出租率均高达90%以上。成都百脑汇共10层，大楼1～4楼为专业电脑卖场。

营业时间为上午9:30～18:00。有中央空调和停车场，并有扶手电梯和电梯供大家使用。交通情况：76、110、34、27、301、19路公交车均可到达。

网吧

成都的网吧在收费方面普遍偏低，基本上在2～3元/每小时。

创想网吧：位于成都一环路西一段13、15号，共有120台电脑，全部P4处理器，17″显示器配置，24小时营业。收费为每小时2～3元（按时间段区分）通宵（24:00～8:00）10元。由于其位于成都体育学院大门外，同时也在成都市一环路上，所以生意很红火，基本上可以保证90%的上座率。可乘34、27、19、110、8、11、301、77、72公交车到达。

0距离网络生活：位于成都新鸿路198号，有60台电脑，也是P4处理器，17″显示器配置，24小时营业。由于地处成都较落后的东面，具体收费为：24:00～12:00内1元/小时，12:00～20:00内2元/小时，通宵收费仅6元。由于其收费较低廉，生意也算不错！可乘34、27路公交车到达。



成都



广州

广州

电子市场

天之河电脑城，以前叫“天河电脑城”，坐落在天河区，在2000年底建成。楼高共5层，有停车场，是广州市唯一有专用停车场的电脑城，还有专为其所设计的水吧。“天之河”每天上午9:00到下午18:00营业，接连不断，周而复始。“天之河”电脑城地处天河区，人流繁多，交通便利，为它成为广州市第一大电脑城打下良好的基础，仅直达的公交车就有22、43、229、547、234、138、177、240、33、210、289路。正在建造之中的地铁2号线也直达“天之河”电脑城。

网吧

清水居网络茶吧连锁店(网址：http://www.itbar.com.cn)，拥有东山、越秀南、滨江、东湖、沿江等5家网络连锁店，连锁店总面积达2 000多平方米，可同时容纳1 000多名顾客。此清水居网络茶吧为政府批准经营类的网吧，附带西餐厅。拥有一流的计算机配置（比如每部机配置的都是液晶显示器）和极速上网功能（ADSL 512kB直接到每台机），经营过程严格按照国家相关法律规定，且附带服务也很不错，收费约为8元/小时，不过还有各种各样的优惠方式。

“小虫”网吧，也在广州市有很多连锁店。收费是10元/小时。可通宵，通宵有五折优惠。是PⅢ+纯平或液晶，全部是ADSL上网。

昆明

电子市场

比较大的电子市场有4个，分别是园西电子广场、民院电脑城、云大电脑城、金太阳电脑城。前三家都在昆明市的电脑一条街“园西路”附近，而“金太阳”则在小菜园立交桥旁。开门时间大约在早上9:00，关门时间则是下午17:30。

“园西电子广场”在园西路的路口，是昆明是电脑商场的元老。规模中等，共有3层。“民院电脑城”则在“园西电子广场”的对面，是昆明的第2家电脑城。“园西电子广场”和“民院电脑城”、“云大电脑城”都可以坐市内10路，84路等公交车到达；“金太阳电脑城”除了可坐10、84路外，还可以坐74、4路到达。

网吧

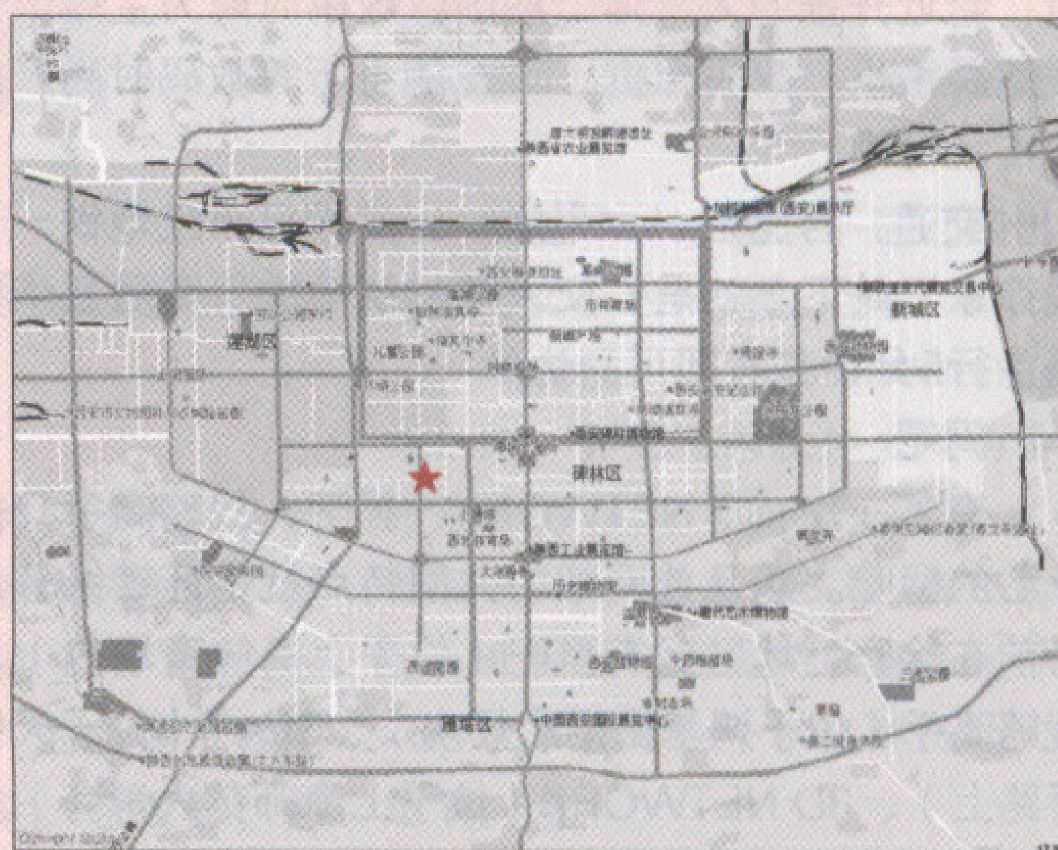
领域网络沙龙：地址在昆都商场3楼，老粥庙会的楼上！这里是昆明较老的网吧，不知更新过多少次了，许多年纪稍大的网民都知道这里。充足的机子数量是这里能在昆明站稳脚跟的原因，这里的机子大概在120台左右，4条ADSL。市内可乘5路到艺术剧院，往西走200米到昆都商场3楼。

PP网络俱乐部：这里规模较小，但机子比较新，设备都不错，有P4的配置，而且价格便宜，所以来这里玩的人也不少，这里的机子相对少一些，大概在50台左右。市内可乘5路到艺术剧院往西走200米昆都商场旁。价格为3元/小时。



昆明

陕西西安



陕西西安

电子市场

动新科技贸易中心：在雁塔路电子一条街，1992年12月份该贸易中心的成立，标志着IT产品专业市场开始孕育、形成，开创了西北地区IT产品专业市场的先河。

每天营业时间：9:00～21:00，乘车路线：5、41、401、606、710、601公交车到达。

网吧

千禧龙网络俱乐部：是经电信局批准的163 DDN专线(数字数据专线)，每台电脑配置自己的IP地址，性能稳定的CiSCO路由器。电脑配置PⅢ 550E，美格17″纯平显示器，TNT2 M64 32MB显卡，128MB内存，15G硬盘，并带有耳麦，128kb DDN专线。营业面积100平方米。

上海

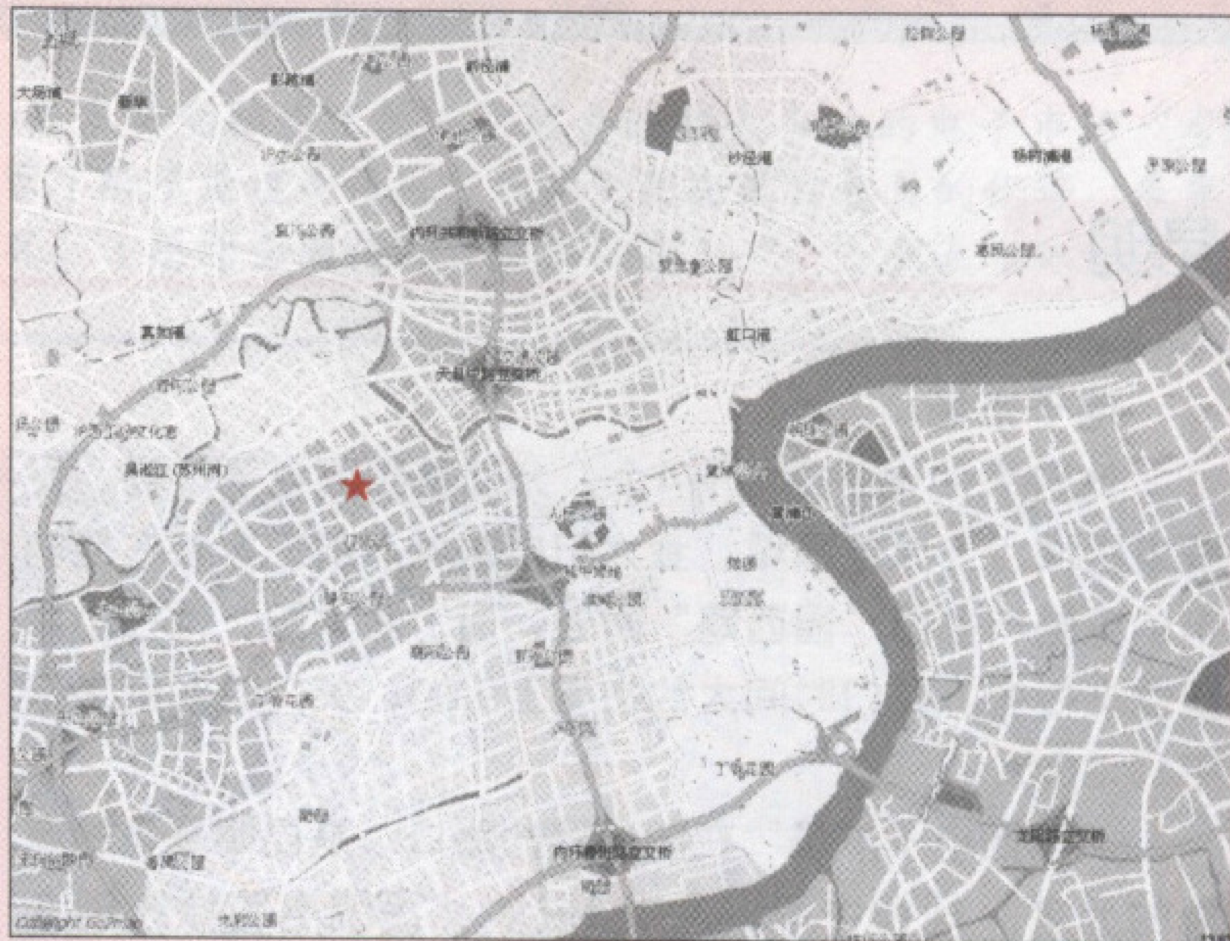
电子市场

目前上海市场以西面的百脑汇、太平洋一、二期电子市场最为引人关注。百脑汇、太平洋一、二期及交大慧谷位于上海最繁华的区域徐汇，其中百脑汇、太平洋一、二期相互毗邻，构筑“二龙戏珠”的局面。而三个商家不同的市场定位也给他们带来良性竞争的双赢局面。目前，太平洋一期主要以批发为主，内部进驻的都是有多年美誉的老商家；百脑汇以品牌出名，想要购买合适的品牌机，去那里一定不会失望；新近开张的太平洋二期则以数码时尚为主线，全线拓展手机、数码相机、MP3随身听等数码时尚产品的市场份额。

交通：百脑汇、太平洋一、二期可乘坐地铁一号线徐家汇站下车就是；交大慧谷从地铁下车后至华山路步行5分钟左右即可到达。

网吧

有3C+T、3D NETWORK、星吧、战略高手几处著名的网吧。这几处网吧的共同特点就是连锁经营。目前在徐家汇地区记有星吧（位于上海体育场内）、战略高手（位于鸿基生活广场内）、3C+T（位于天钥桥路上）、3D NETWORK（位于上海师范大学旁）。这几处网吧均24小时营业，而目前上海其他比较正规的网吧则多为文化宫等方出资承办的，特点是选址多位于电影院内，收费多在3～4元/小时，通宵时段多在10～20元/晚。


上海

江西南昌

电子市场

长运电子市场。地处市中心，八一大道以东，广场南路以西，江西科技大市场与长途汽车站中间。公交1、2、11、16等路可到。

网吧

没有非常有名的网吧，收费一般都是1.5元/小时。

青岛


青岛

电子市场

青岛市电子信息城：1999年成立，共7层，营业面积2.7万平方米，摊位150个左右（不含地下一层）。

可到达的公交车次：2、5、20、21、24、211、212、218、222、301、303、366等

车站到市场距离：20米

营业时间：全周9:00～18:00

特别推荐：图行天下网（http://www.go2map.com）

看完上面的介绍又蠢蠢欲动的时候，不怕走丢，上这个网站查查看，想要的地图几乎都可以找到，精度可以精确到街道。

介绍看完了，是不是已经准备好把这一期的《大众软件》放入行囊，和你一同旅行了？其实很多东西需要你在旅行的过程中才能发现，拉紧我的手，我们出发吧！P

自解压文件打不开怎么办

■江苏 王莉

现在的软件越做越大，于是压缩软件应运而生，最出名的莫过于WinZip。使用WinZip我们固然可以很方便地实现文件的压缩和解压缩操作，但有时我们发布的文件是供菜鸟使用，他们根本不会解压缩文件怎么办？这时WinZip的自解压文件制作功能就有了其用武之地。制作成了自解压文件后，对方只要直接双击即可顺利解压缩，的确是方便了许多。但大家可能没有在意过，由于一般压缩软件生成的自解压文件都不是Windows下标准的EXE文件，所以在解压缩时总会出现错误，最常见的错误就是出现“WinZip Self-Extractor header corrupt.Possible cause: bad disk or file transfer error”的警告框（如图1），并且文件不能被执行（其它的自解压软件也会有类似错误消息）。遇到这种情况该怎么办呢？

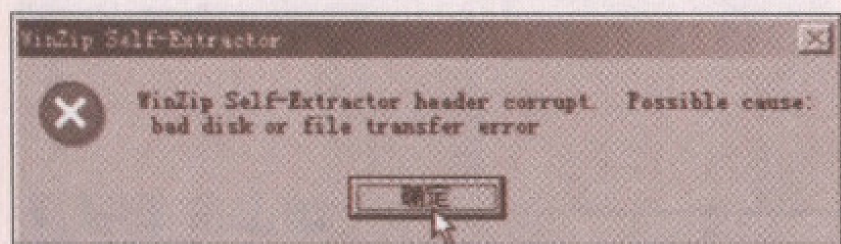


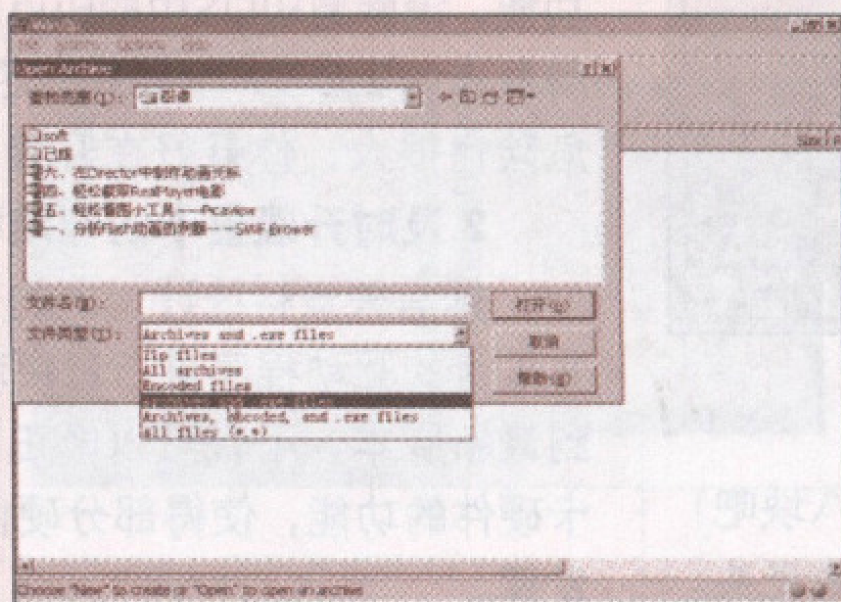
图1

1.更改扩展名

如出现“WinZip Self-Extractor header corrupt.Possible cause: bad disk or file transfer error”的错误，明显可以看出它是WinZip的自解压文件，将它的扩展名由EXE改为ZIP后，双击即可被WinZip打开。大家要注意的是，在Windows下更改文件的扩展名没有在DOS下方便，我们必须先打开“我的电脑”或进入“资源管理器”，然后单击“查看”→“选项”，再选择“查看”标签，取消“隐藏已登记的文件类型的MS-DOS文件扩展名”前面的“√”，再刷新你的资源管理器窗口，这时所有类型文件的扩展名才会显示出来，然后就可以更改了。

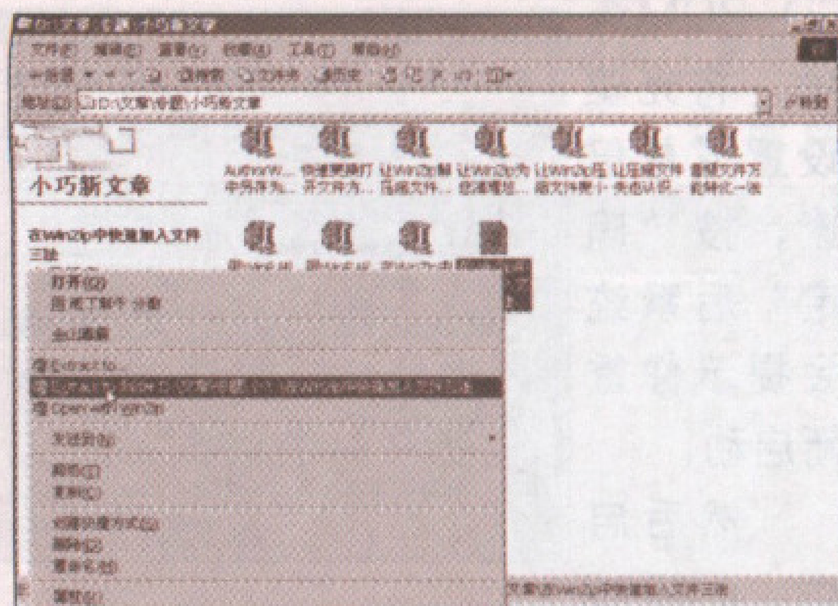
2.用WinZip打开

双击WinZip快捷方式启动WinZip，再点击工具栏上的“Open”钮，并在打开文件类型选择“Archives and .exe files”（如图2），然后选中这个打不开的EXE文件，其中的压缩文件也会显示在窗口中了。


图2

3.用鼠标右击

如果遇到类似的文件打不开时，我们不妨试着在资源管理器中选中它，然后右击鼠标，此时会出现一个“Extract to”和“Extract to ...”的命令（如图3），试着选择一个命令。怎么样，熟悉的解压缩对话框是不是已经出现？还犹豫什么，赶快解压缩吧！


图3

笔者注：以上操作以WinZip为例进行介绍，其他压缩软件生成的自解压文件处理方法与它相似。笔者发现，除WinImp外，其余的压缩/解压缩软件都能打开由自己制作的自解压文件，这样以后就不会为一个不能解压的文件而发愁了。

用好光驱之五招

■山东 郭倩

光驱很容易损坏，寿命一般在一到两年左右。新的光驱刚买来时读盘能力强，过一段时间就会产生挑盘、刮盘等现象。怎样长期使用光驱而不出错，看看下面5招就明白了。

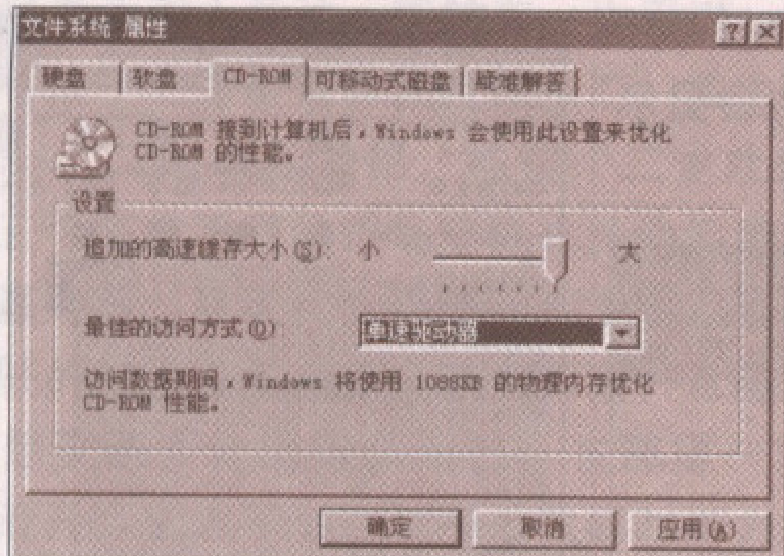
第一招：不少人使用盗版光盘，且光盘质量良莠不齐。其实，光盘在运行过程中是悬浮在光驱中高速运转的，由于盗版光盘偷工减料：光盘做得很薄且不匀，在高速转动中容易抖动，损伤激光头。解决方法很简单，就是将光盘加厚。去科技市场买些光盘保护纸，很便宜，1元钱1包。把贴纸揭下来贴在光盘上(有字的那面)，对齐贴好，不留空隙。这样把盘体加厚，增加些重量，对光盘的运行是有好处的。

第二招：光盘划伤是常有的事，但是假如一张重要的光盘被划伤了，是不是很可惜呢？此招可以让划坏的光盘复原。工具是软布和牙膏，软布最好是棉的，不会划伤光盘。在有划痕的地方挤一点牙膏(不要太多)，然后用软布用力擦，直到牙膏全部填入划痕不留剩余。由于牙膏和光盘融合较好，填入的部分相当于镜面反射，所以擦好后的光盘可以继续使用。

第三招：玩游戏的朋友没有不使用虚拟光驱的。类似软件很多，比如“虚拟光驱2001”。在制作虚拟镜像时，假如你的硬盘足够大就不要再压缩了，因为这样不仅影响速度，而且经常会出现一些错误，导致无法运行。还有，不是所有的光盘都能压缩的，比如EA公司的FIFA系列游戏，因为做了加密，所以压缩后不能运行。

第四招：现在光驱主要的卖点就是

速度。其实，在某些时候速度快并不利于光盘的读取，所以一些光驱可以自动降速或手动调速。我们也可以通过一些软件来调节光驱速度。方法如下：在电脑桌面，右键“我的电脑”→“属性”，打开“系统属性”窗口，选择“性能”选项，单击“文件系统”，打开“文件系统属性”窗口，再选择CD-ROM选项，将光驱设置成单倍速，按“确定”后系统会提示你重新启动，然后启动。此招对一些比较难读的盘较有效。



第五招： 最后的方法就是将光驱大卸八块吧！拆开它用脱脂棉球沾点蒸馏水，轻轻擦拭激光头。这种方法只能缓解一时的困难，但不是长久之计。

以上的方法可以帮助你对付光驱的读盘能力日益下降的问题。但光驱的寿命是有限的，假如实在不行了还是换一片吧，反正现在光驱的价格很低而且技术成熟，对一般用户还是很合算的。P

显卡优化两法

■山东 郭振海

我们经常会因自己的显卡不能支持最新的游戏而烦恼，而经常对显卡的BIOS和驱动程序进行升级，就可达到显卡优化的目的。

1.显卡BIOS的更新

显卡的BIOS升级有两个方面的内容。一是升级显卡本来品牌的BIOS，其作用如同升级主板的BIOS一样，是为了使显卡提供更多的功能，消除原BIOS中的Bug；二是将原有小厂的显卡BIOS换为知名品牌显卡的BIOS（但显卡的芯片必须一致）。当然，显卡BIOS更新的危险性很大，你最好在升级显卡BIOS时，请一位高手帮助。

2.及时升级显卡的驱动程序

据有关资料统计，大约有60%的用户自从购买显卡后，就没有对其显卡的驱动程序进行过更新。实际上，将原有的显卡驱动程序升级到最新版本，不仅可以修正旧版本中的Bug，而且可以进一步挖掘显卡硬件的功能，使得部分硬件功能（特别是Direct 3D部分）得以充分发挥。

在进行升级时，首先要弄清楚自己显卡的型号，然后上网到有关厂商或大的驱动站点下载最新的显卡驱动程序。下载时，一定要注意型号的对应，同时要注意这个驱动程序是“For Windows 9X”还是“For Windows 2000”的版本，否则可能在升级时会出现意想不到的问题。应该说，升级显卡的驱动程序是提高显卡性能最简单也是最安全的方法。P

让你的打印速度飞起来

■山东 郭振海

喷墨打印机应用广泛。如何使打印机工作效率更高，是很多用户关心的问题。尤其是移动办公用户，这个问题就更为重要了，因为便携式打印机的打印速度很有限。其实，打印机的打印速度不但取决于自身的性能，还取决于分辨率、色彩模式、文件模式等的设置。所以说，通过优化设置，可以提高打印机的工作效率。

一、相关硬件设置

1.选用高速LPT口模式：如LPT口采用一般模式的话，在打印大文档或者图像时，电脑与打印机之间的接口速度很容易成为瓶颈。所以，我们要选用高速LPT口模式。方法：在启动电脑的时候，进入BIOS，把并口设置为ECC+EPP模式，最好分配一个DMA端口给LPT口。

2.选用高速红外线连接：有红外线接口的便携式打印机，我们提高“IRPORT”的速度，同样可以加快打印速度。方法：在启动电脑的时候，进入BIOS，把红外线端口设置为“FAST IR”或者“4MB/s”。

二、打印机设置

1.降低打印分辨率：分辨率越高，图像清晰度就越高，打印质量也就越好，但打印速度也越慢。降低打印分辨率可以有效提高打印速度。

2.使用经济模式或者草稿模式：新型的喷墨打印机有“经济打印模式”功能，它可以节约一半的墨水，并大幅提高打印速度。在打印机属性中，选择“纸张”标签，把经济模式打开。另外，在我们使用Word来打印的时候，在打印设置中，选择以“草稿”方式打印，也可以得到同样的效果。

3.使用灰度打印：每个墨盒都有几个喷嘴，黑色墨盒有独立的喷嘴，彩色墨盒上的喷嘴有三种颜色，每种颜色各占一个喷嘴。因此，彩色打印速度大大低于黑白打印速度。所以，打印图像，如采用灰度打印，可以提高速度。该功能可以在一些文档和图片设置软件中设置。某些打印机的图形选项中，也提供灰度打印选项。P

软硬兼施鉴别P4

■北京 小虫

Intel自2000年11月发布P4以来一共推出了3种型号的P4，分别是Willamette、Willamette-N和Northwood，它们的规格和价格各不相同，这就给了一些商人以可乘之机，你会鉴别不同核心的P4吗？不会没关系，其实很简单，下面我就给大家说说。

首先来看看Willamette和Willamette-N，其实这两者的核心可以说是完全相同的，唯一区别就在针脚设计上，Willamette的针脚是Socket 423而Willamette-N的是Socket 478（图1）。不用数针脚，从外观上看就很容易区别，这张图片的比例是1:1的，Willamette-N的个头仅比Willamette的核心稍微大一点。由于针脚互不兼容，这两款核心的P4是不可能鱼目混珠的。

Willamette-N和Northwood的情

图1

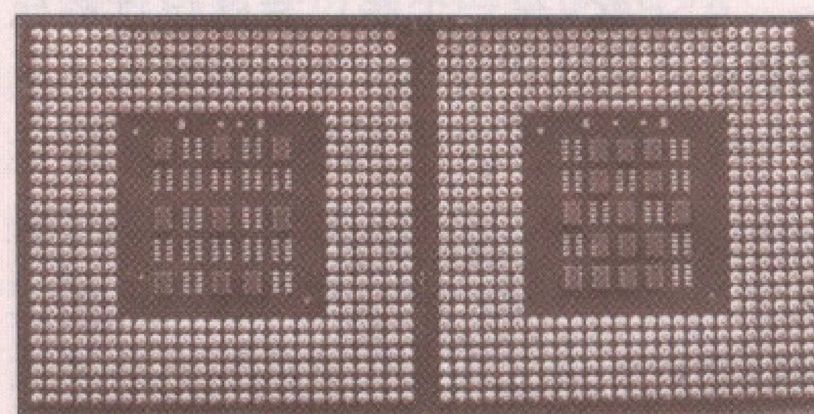
况要复杂一些，它们的外观几乎完全相同。不过仔细看还是可以找出区别来（图2），由于Northwood的二级缓存是512kB，它的编号最后带一个



图2

“512”的字样。如果编号看不清楚也不要紧，看看针脚中间的电容（图3）数目，右边的是Northwood，它的电容有15颗，而Willamette-N只有9颗。

如果你的机器已经组装完毕，看不见CPU，这时候怎么办呢？不用拆机器，你要做的是到http://sy.onlinedown.net/WCPUID.htm下载一


图3

个WCPUID 3.0f，解压后运行程序wcpuid.exe（图4），只需要注意图中圈出来的部分就足够了，这是在

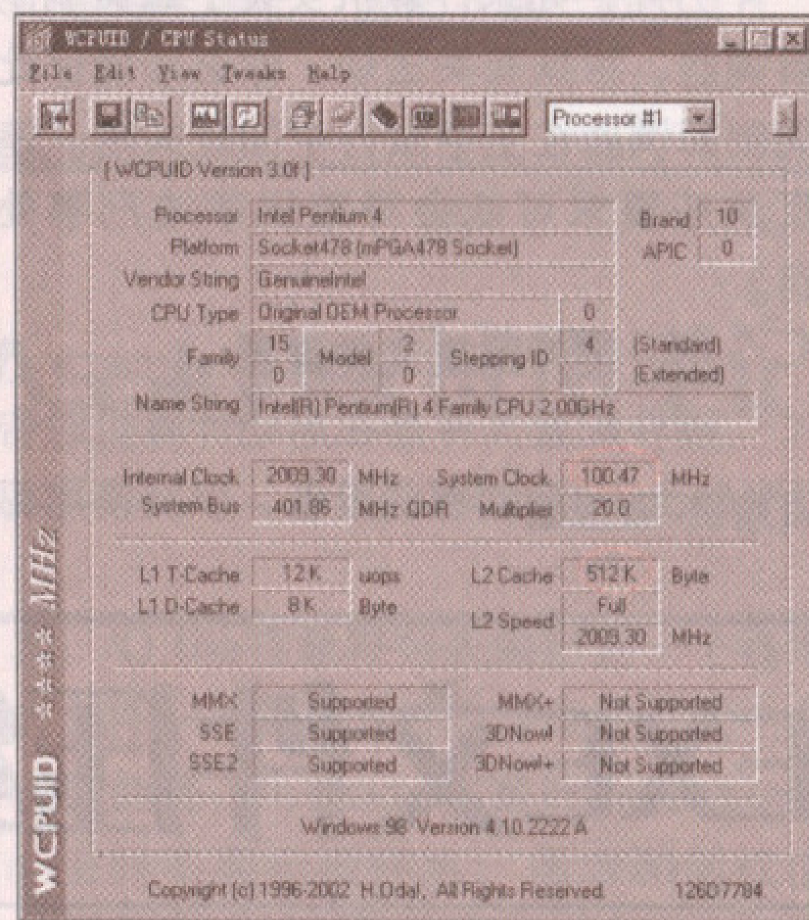


图4

Northwood P4下运行的结果，由于二级缓存是512kB，因此这里显示“512K”，如果是Willamette-N的话就会显示“256K”。另外还要注意的一个地方是外频（System Clock）的数值，当前的P4都是100MHz的（略微高、低1MHz左右是正常的），如果发现结果高于这个值，这块“P4”就有可能被超频当做比标称更高主频的P4卖了。P

便携电脑使用技巧二例

■江苏 沈溯

一、管理便携机上的电源使用

“控制面板”上的“电源选项”，通过设定可以降低便携式计算机的电池消耗，使计算机保持随时可用的状态。可以单独查看各个电池或整体查看所有电池，并可设置为电量不足时发出警告。

可以使计算机处于等待状态，这样将关闭监视器和硬盘以减少电池电量损耗。当计算机退出等待状态时，桌面将显示为进入等待状态之前的样子。使计算机进入等待状态前，你可能需要保存自己的工作。在等待期间，计算机内存中的信息不会保存到硬盘上。如果电源中断，内存中的信息将会丢失。

也可以使计算机进入休眠状态。休眠模式将内存中的所有内容保存到硬盘，关闭监视器和硬盘，然后关闭计算机。重新启动计算机时，桌面将精确恢复到离开时的状态。

所显示的“电量选项”将因实际硬件配置不同而不同。要使用“电源选项”，计算机必须与ACPI兼容，也就是所有的组件都适用于电源管理。如果有一个或多个组件不适用于电源管理，那么他/他们或者不具有ACPI功能，或者会遇到反常行为。

二、在空中旅行时操作

某些航线会要求你在飞行的特定阶段（如起飞和降落时）关闭便携式计

算机。你必须彻底关闭计算机，以满足该要求。

在等待模式的计算机看起来好像已经关闭。但是，操作系统可能会自动重新激活其自身以运行某些预排定任务或保存电池电量。为防止空中旅行时发生此种情形，请在不使用计算机时确保关闭它。

另外，如果计算机安装了蜂窝调制解调器，根据有关法规，你必须确保此调制解调器在空中旅行中彻底关闭。违反这些要求可能会导致民事或刑事处罚。

三、硬件配置文件设置

硬件配置文件是在启动计算机时告诉Windows启动哪些设备，以及使用每个设备中的哪些设置的一系列指令。当你第一次安装Windows时，系统就创建了一个名为“Profile 1”（对于笔记本电脑，该配置文件可以是插接的配置文件或移除的配置文件）的硬件配置文件。默认情况下，在“Profile 1”硬件配置文件中启用了所有安装Windows时安装在这台计算机上的设备。

如果你有一台便携机，则硬件配置文件将非常有用。大多数便携机都是在多个地方使用的，当你从一个地方移动到另一个地方时，硬件配置文件允许你更改计算机使用的设备。例如，你可能有一个称为“插接站配置”的配置文件，这是为了在插接站使用便携机以及附带的CD-ROM驱动器和网络适配器等硬件设备。另外，可能有另一个称为“移除配置”的配置文件，这是为了在旅馆或飞机上使用便携机，这时不使用网卡或CD-ROM，但可能要使用调制解调器和便携式打印机。

如果在计算机上有不只一个硬件配置文件，则可以指定每次启动计算机时要使用的默认配置文件。也可以让Windows在每次启动计算机时询问使用哪个配置文件。一旦创建了硬件配置文件，就可以使用设备管理器禁用和启用配置文件中的设备。如果在硬件配置文件中禁用了某个设备，那么当启动计算机时，系统不会加载该设备的设备驱动程序。P

EXE文件压缩双剑客

■山东 郭兆颖

你可怜的硬盘总是被无数从网上下载来的好东东占去大部分空间，其中就有不少EXE文件。然而一般的EXE文件中都有一些多余的空白部分，如果能将这部分没用的东西去掉，就可节省出一部分硬盘空间，因此如果你每次下载回一个EXE文件，都能用EXE压缩工具压缩一下的话，为你省下的硬盘空间会是很可观的哦。如果你是个程序员，将自己编制出的EXE文件压缩一下再分发，不仅能在一定程度上保护你的软件不被修改，而且还更受欢迎哟（尺寸小了嘛！从网上下载的话，银子要节省了）。

也许你担心：EXE文件经过压缩后虽然能够正常运行，但如果用EXE文件压缩工具从电脑中删除后，被压缩过的可执行文件还能够运行吗？其实你这种担心是多余的，因为EXE文件压缩工具有一个共同的特点，那就是在压缩可执行文件的同时，已经悄悄地附加了一个十分小的解码器到每一个被压缩文件中。事实上，每一个被压缩文件的运行是依靠整合于内部的“解码器”。

一、ASPack

软件版本：2.114

软件尺寸：291kB

软件性质：共享软件，未注册版只能试用30天

下载网址：http://www.aspack.com

1.功能简介

ASPack是一个经过特殊设计的压缩软件，经过它压缩的可执行文件仍然可以正常运行。它的压缩比率高达40%～70%，它不仅可以将文件的体积变小，而且当用户再次启动压缩后的应用程序时，会发现该软件的运行速度比未压缩前加快了不少，这对于提高系统性能也很有帮助。不过，ASPack只能压缩应用程序类的文件（EXE、DLL等）。

2.软件的使用

ASPack的使用非常简单。首先，你在ASPack主界面（图1）的“Open File”页面上单击“Open”按钮，打开准备压缩的可执行文件。然后在

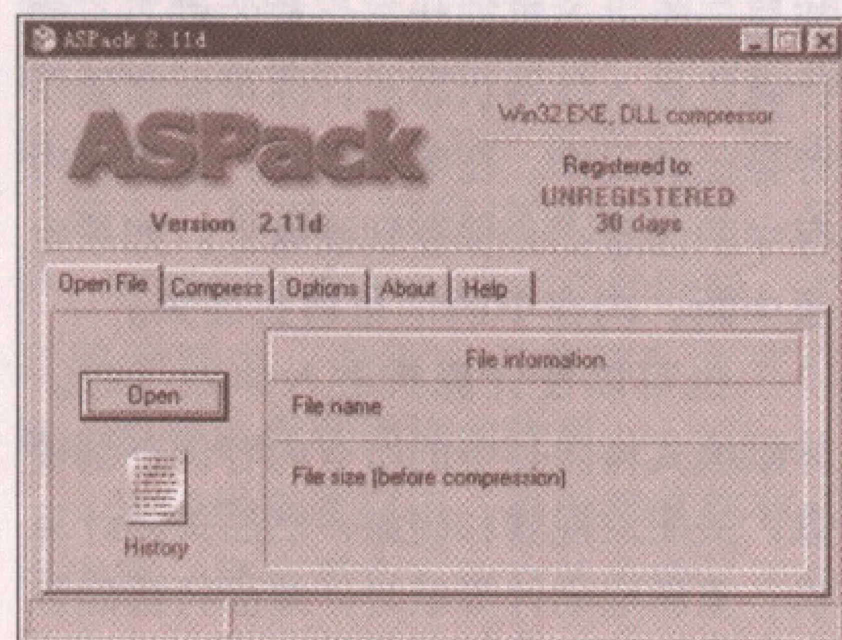


图1

“Compress”页面中点选“Go!”按钮，就可以对该文件进行压缩。需要注意的是：被压缩的文件必须是在非运行状态下，否则会出现错误信息。我们在操作界面上可以看到压缩进度，压缩完成后会显示文件压缩前后的大小比较。

如果你害怕经过压缩后的可执行文件出现问题，可以在“Options”页面中将“Create Backup Copy”前的复选框选中，这样ASPack会在被压缩文件所在的同一个文件夹中生成一个备份文件。万一发生压缩文件不能够运行的情况，你就可以通过操作界面上提供的“Restore”按键将其还原。这样，就算压缩失败，也不需要再重新安装该软件。

如果你的英文水平不太好也不必着急，因为ASPack已为你考虑了这一切，它有可以让你自由转换操作界面的语言。你只要用鼠标点选“Options”页面的“Language”一栏，就可以找到ASPack提供的16种语言版本，其中当然也包括Chinese GB（中国国标码）。

二、EXECompress

软件版本：1.0

软件尺寸：1.424MB

软件性质：免费软件

下载网址：http://ftp.enet.com.cn/pub/fmanager/fcompress/exec.zip

1.功能简介

EXECompress也是一款对EXE文件压缩的工具，经它压缩过的EXE还能正常运行，由于它是采用VB6编写的，因此它的处理速度稍慢，文件尺寸也大了些。

2.软件的使用

该软件非常容易上手，你只需将要压缩的EXE文件拖放至“将被压缩的文件”下的输入框中（图2），或直接点击输入框旁边的“选择文件”来选择要



图2

进行压缩操作的EXE文件，然后在“压缩文件名”下的输入框中输入一个文件名（注意：不能与源文件同名），最后只需轻轻一点“开始压缩”，EXECompress便能帮你将EXE文件中的多余部分压缩，其压缩比率是由被压缩文件所含的空白空间的大小决定的。

怎么样，如此实用的软件应该能引起你的兴趣吧！快去下载一份吧。P

磁盘盘符任我改——Letter Assigner试用手记

山东 黄家贞

在Windows操作系统中，在安装完双硬盘后最常发生的问题就是“盘符错乱”，即在安装了第二块硬盘后，第一块硬盘中D盘符发生错乱，使得原来是D盘下的软件没法使用。如你原来的第一块硬盘分C、D两个区在IDE1，而新买的第二硬盘分为C、D二个区在IDE2。在安装了双硬盘并且在CMOS中正确设置了两块硬盘参数后，查看“我的电脑”，会发现原来在老硬盘D区的所有内容现在全都跑到E区去了，而D区变成了第二块硬盘的第一个区，各个分区的具体分布如下：C区（老硬盘）、D区（新硬盘）、E区（老硬盘）、F区（新硬盘）。这样盘符的变更就使得原来安装在老硬盘D区上的所有软件几乎都没法使用了。

如何解决这个头疼的问题呢？总不能再将所有硬盘重分区和格式化一遍，然后再从零开始安装吧？其实这全是因为Windows没有办法让你指定盘符而造成的。

软件“Letter Assigner”能让你在Windows中随意对各个磁盘指定盘符，这样，你就可以轻松地将盘符更改回来。就是在DOS系统中该软件也一样会起作用的！Letter Assigner提供了MS-DOS中的程序，让你不会在DOS中找不到自己的硬盘。Letter Assigner以记录硬盘的实体序号或是卷标（label）来辨别磁盘，你不用担心因为硬盘重新分割，或是增加新硬件而导致的盘符改变，会让程序不记得原来的排列。

值得注意的是：Letter Assigner不允许你将Windows本身所安装的硬盘改变盘符（如Windows安装在C盘，那么在Windows下C盘盘符是不能更改的），另外压缩磁盘也有所限制，不过你无需担心，因为当你做了不适当的调整时，程序会出现警告讯息，告诉你程序无法执行你所要求的动作。

Letter Assigner运行后界面如图（图1），它的使用非常简单，你不用

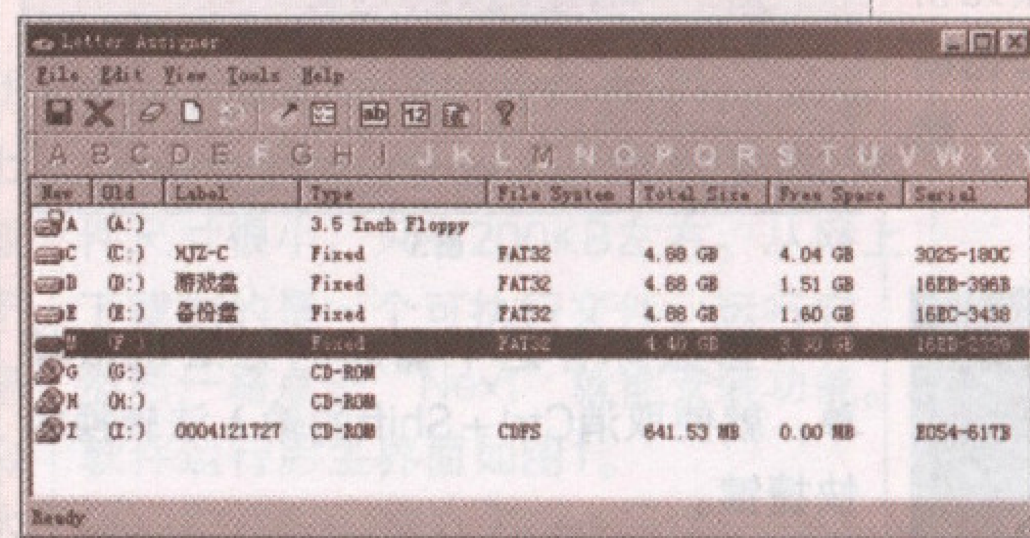


图1

到控制面板中去寻找各个硬件，一个个指定代号，只要在该程序中点选磁盘，再点一下要指定的英文盘符，调整完之后点击“Save”按钮保存，然后重新启动电脑就OK啦！如果你想恢复到未修改前的盘符排列顺序，点击“Restore Original”按钮即可。

在DOS下你也可使用Letassig.exe来指定盘符。其格式是：LETASSIG [/M] [/O:file] [/CD] [/nologo] X=mylabel或X=（nnnn-nnnn）或X=Y:，其意义是：/M显示详细的映射磁盘卷标信息；/O:file将盘符列表输出到一个指定的文件；/CD将当前的目录虚拟成一个硬盘盘符；/nologo在运行Letassing.exe时不显示程序名、版本和版权信息；X=mylabel即将磁盘卷标(label)为Mylabel的盘指定其新盘符为X；X=（nnnn-nnnn）即将磁盘的序列号（serial number）为nnnn-nnnn的盘指定其新盘符为X；X=Y:即将现在盘符为Y的磁盘指定其新盘符为X。

例如：将盘符D分配给卷标是“hjz898”的磁盘，将盘符E分配给序列号为56A9-7F3D的磁盘，将盘符F分配给系统已分配好盘符的磁盘C：，并且显示详细的映射磁盘卷标信息，则执行letassig/M D=hjz989 E=(56A9-7F3D) F=C:即可。

若你以内存仿真硬盘（虚拟硬盘）的话，Letter Assigner也可以用辨识“MS-RAMDRIVE”磁盘卷标的方式让你指定虚拟磁盘的盘符哦。

Letter Assigner软件的尺寸不大，只有1MB，可运行在Win9x/Me/2000/NT/XP下，下载网址是：http://www.bigfoot.com/~vadbrtn。你还在为新增了硬盘导致系统中原有文件不能运行而头疼吗？快试试Letter Assigner吧，它会让你心想事成的！最为超值的是它还是地地道道的免费软件呢！P

紫光拼音的几个问题及解决方法

■江苏 郑志浩 李亚坤

紫光拼音输入法确实是一款非常优秀的输入法，大容量精选词库，收录8万多条常用词、短语、地名、人名以及数字，优先显示常用字词，而字词的使用频度（词频）则从一亿七千万字语料中统计而来。支持GBK大字符集。强大的用户自定制功能，用户可定制输入习惯、定制双拼编码、定制输入界面、定制模糊音设置、定制中文符号输入、以及定制输入法的智能特性。不仅如此，它还非常容易上手，只要有拼音基础的人都能在短时间内掌握。但笔者在长期使用过程中也发现了一些不足之处。

一、登录的安全性问题

早就听说Windows 2000存在输入法的漏洞，有些第三方的输入法软件就有漏洞，给别人有可趁之机。在Windows Me/2000中紫光拼音就是其中一例。

如果用户选择的是Microsoft友好登录并且通过修改注册表达到要用密码才能登录的话，这时可以在登录界面时使用Ctrl＋Shift的快捷键切换到紫光拼音输入法（注意此时不能使光标在密码里闪动，可点击“用户名”一项），然后再选择“帮助”（图1）。

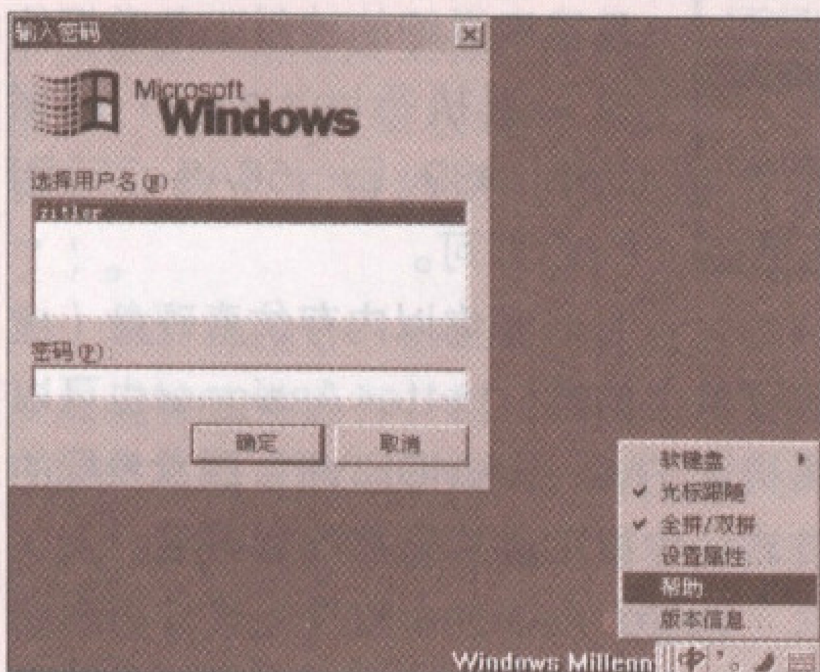


图1

然后点击“文件”，出现了“打开”的对话框。右键随便单击一个文件夹或文件，选择“打开”或者“资源管理器”选项，嘿嘿，看到了什么（图2）？这时候Windows的大部分功能已经可以用了，如果点击桌面上的快捷图标不起作用时，只要在任务栏上点击显示桌面就行了。如果你还觉得不过瘾，还可以打开“控制面板”的用户选项，添加一个新用户，然后用这个用户登录，从而达到更加恶毒的目的（图3）。



图2

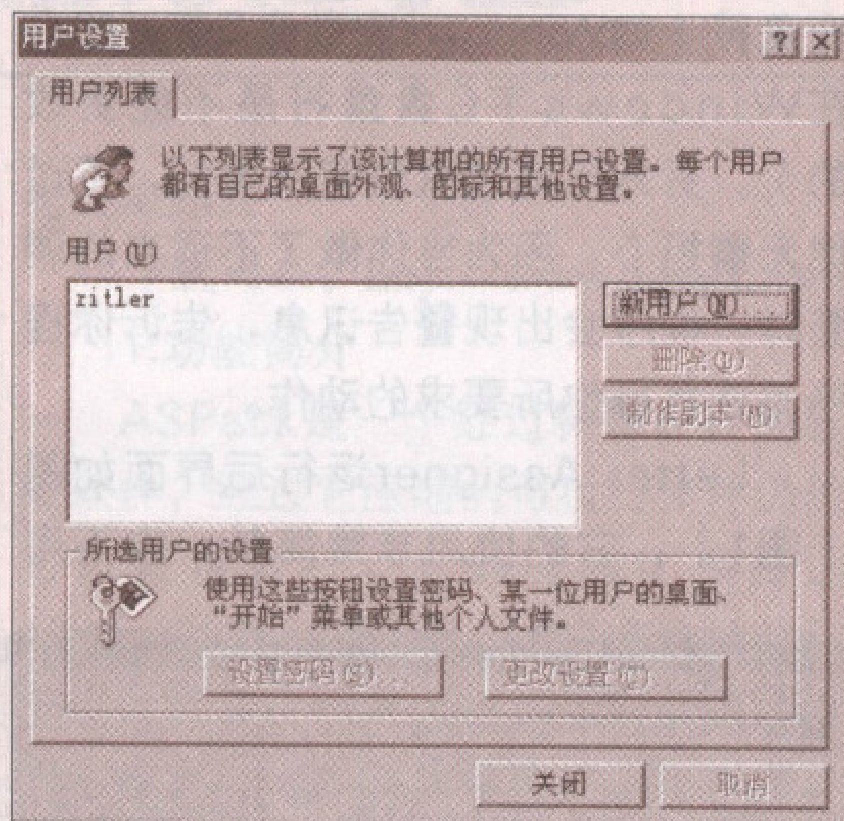


图3

当然弥补这个漏洞的方法也很简单，就使取消Ctrl＋Shift的输入法转换的快捷键。

编者注： 实际上清华紫光已经发现并很重视这个问题，同时发布了更新程序，具体的下载地址是http://www.thunisoft.com/unispim/download.shtml，希望使用紫光拼音输入法的读者都下载更新一下，补掉这个漏洞。

二、有关“词库文件打开失败”的问题

有一次，我正在网上和别人聊天，突然出现了“词库文件打开失败”的对话框。此后不能进行输入，而且在其他的操作时也会出现这种情况。这是由于词库文件受到破坏而造成的。如果你已经备份了用户词库，可以用词库备份和恢复程序进行恢复（图4）。

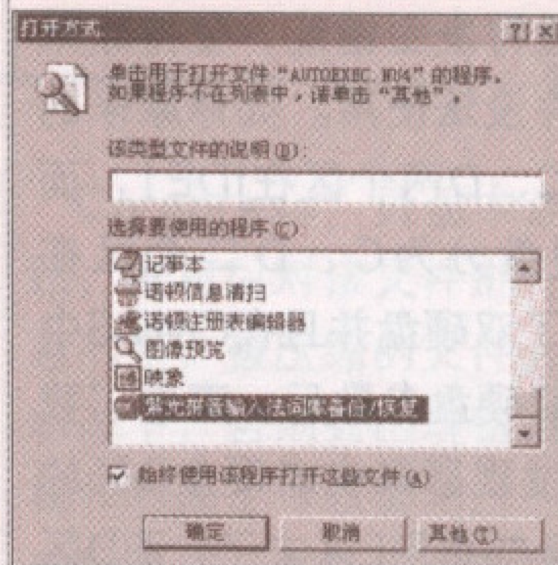


图4

如果你没有备份词库也没关系，你可以任意新建一个文本文件，然后在DOS或在WinFile中把它的扩展名改为UWL（紫光拼音默认的备份文件的后缀），或者把它的打开方式改为“紫光拼音输入法词库备份/恢复”，然后就可以按照前文说的那样来恢复了。

文件夹的两个亲密伴侣

■福建 陈旭波

文件夹是软件世界中的最重要成员之一，凡是跟电脑打交道的人没有不知道它的。为提高文件夹操作效率的各种软件也是层出不穷，笔者经过大浪淘沙，特选出2款推荐给大家，它们可以堪称是文件夹的亲密伴侣。

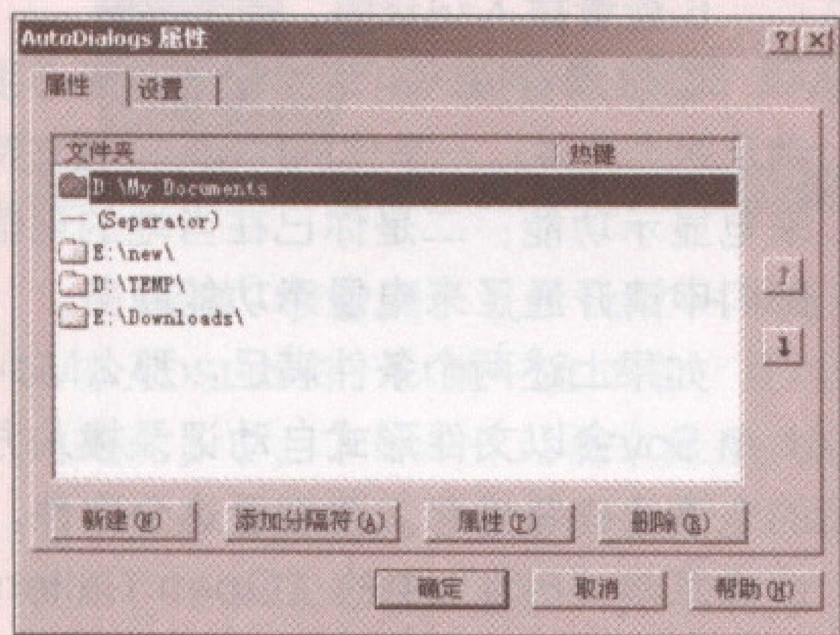
一、快速切换有绝招——AutoDialogs

打开、保存一个文件时最烦人的操作是什么？相信大家都会有这样的体会：有时为了打开某个文件或把某个文件保存到特定的文件夹，先要切换驱动器，然后再找目录，紧接着又是一层层双击才到达最终目的地，操作之繁琐实在让人厌烦。AutoDialogs正是为解决这个难题而诞生的，它能让你快速切换到预先设定好的文件夹。

该软件汉化版的下载网址是http://www.skycn.net/down.php?id=6481，

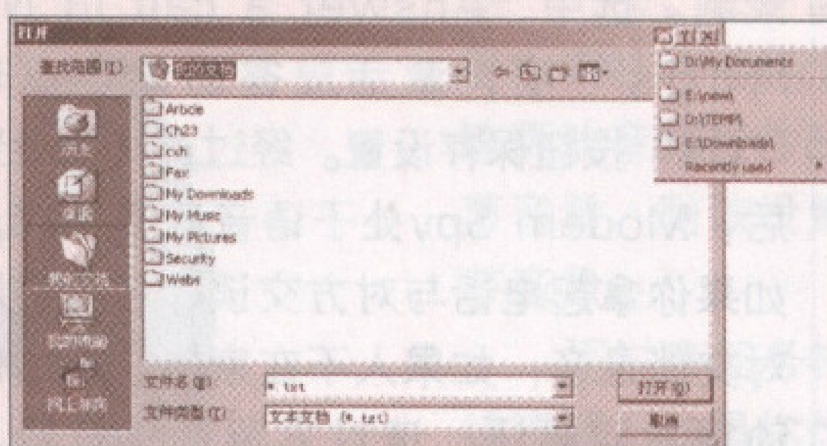
版本1.3.81。

软件启动后会在任务栏系统托盘处显示一个图标。要让软件成为咱们的"服务员"，有必要先添加一些经常要访问到的文件夹。右击软件任务栏图标，选择"属性"，出现如图1所示的窗口。你可以利


图1

用"新建"按钮来添加文件夹，用"添加分隔符"按钮来添加一条分隔线。完毕后单击"确定"。

现在，当你打开、保存一个文件时，在出现的对话框标题栏的右边会有一个文件夹图标样式的按钮，用鼠标左键点击时会有一个弹出菜单（如图2所示）。菜单项的内容有你预先设置好的文件夹，


图2

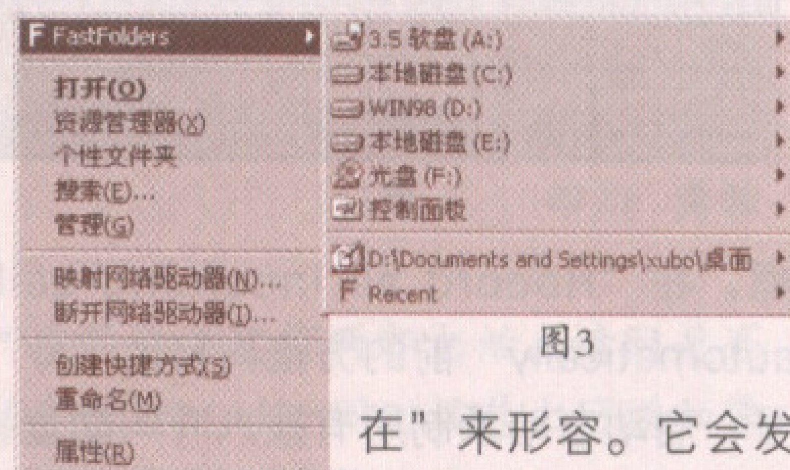
还有最近访问过的文件夹。想快速切换到哪个目录，只要单击相应的菜单项即可。

二、随处访问更精彩——FastFolders

现在硬盘的容量越来越大，很多人都喜欢往机上大量装软件，有时为了进入某个软件的安装目录查看一下，也要通过文件"属性"了解一下软件所在的目录，然后再登堂入室，是不是觉得有点麻烦？想不想一步到位呢？笔者要推荐给您的第2个伴侣是FastFolders。有了它，你只要用鼠标右键单击想查看的软件在桌面上留下的文件，就能以最快的方式访问到该软件所在文件夹。

该软件下载网址为http://www.skycn.net/down.php?id=2743，版本2.61。

软件安装完成后，在"我的电脑"、"控制面板"、"驱动器"、"文件夹"、"文件"等地方都会留下它的身影，可以用"几乎无处不


图3

在"来形容。它会发现在这些项目的右键菜单中多了一个名为"FastFolders"的菜单项，通过该菜单项的子项你可以查看到当前项目的组织结构、执行其中的文件、打开文件夹等。如图3所示就是笔者往桌面上"我的电脑"右击时的情形。怎么样？访问文件夹是否变得更高效方便了？ P

Modem Spy——让电脑自动应答来电并录音的利器

■山东 郭兆颖

我在电信部门申请开通了来电显示功能服务，凡是打入的电话我都能从电话上面的来电显示屏上看到。可是，在我忙或不在家时，我的电话不能自动应答，更不能进行电话录音。总觉得不太舒服，后来忽然想到Modem具有语音功能，为什么不好好利用起来呢？我可是花了4百多大元购买的。

不过，要想开启Modem的语音功能要有一款合适的通讯软件才行。我手头上就有一款，在它的帮助下，我的Modem和电脑可聪明多了，它就是"Modem Spy"。

"Modem Spy"主要功能有：可以对网络电话进行谈话录音，记录所有来电资料；软件内置自动应答功能；可以检测显示来电者的电脑ID，录制的声音文件可存成MP3或WAV文件。

一、软件的下载和安装

"Modem Spy"是共享软件，未注册版可以免费试用30天，其最新版为2.4，下载地址是：http://www.modemspy.com/en/download.php，软件尺寸很小，只有200KB左右。从网上下载到的是一个可执行文件，运行它，然后一路点击"Next"就能安装功能。软件运行后主界面如图1。

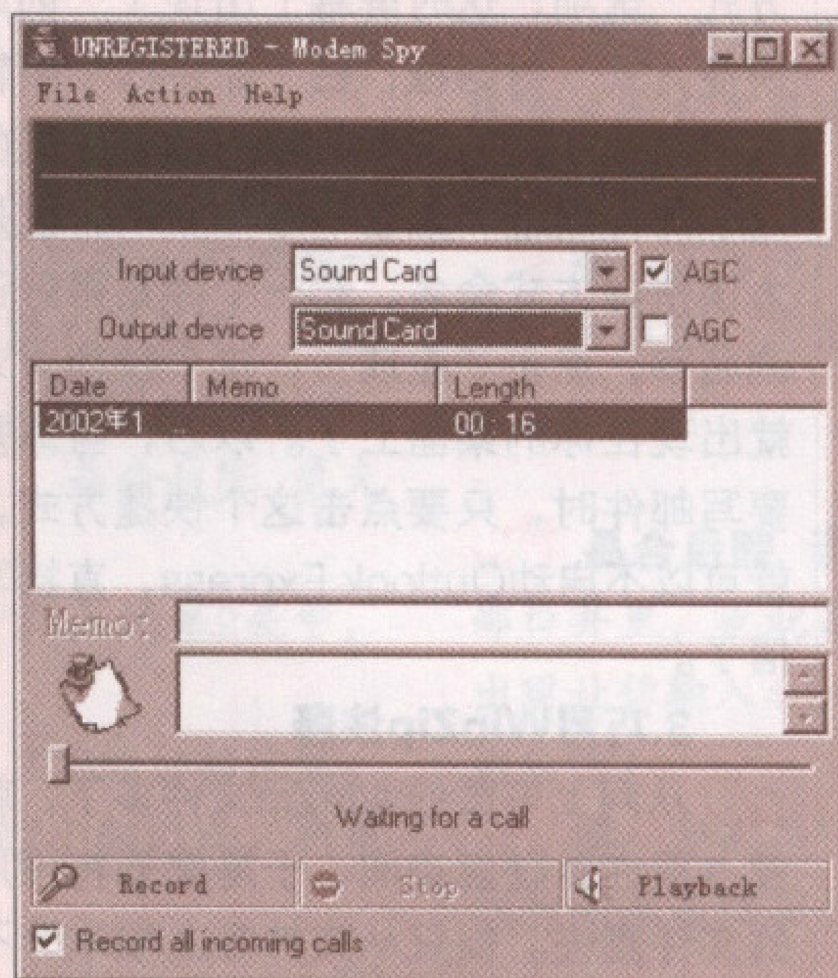


图1

二、软件的使用

1.录制电脑应答录音

可以采用Modem或声卡进行录音。

用Modem录音：将Modem Spy主界面上的"Input Device"（输入设备）选定为"Modem"，然后点击"Record"按钮就开始录音了，点击"Stop"按钮则停止录音；

用声卡录音：将话筒接到声卡后面的MIC口，将"Input Device"选定为"Sound Card"（声卡），然后点击"Record"按钮开始录音。注意：一定要通过屏幕右下角的"音量"按钮，将录音Microphone（话筒）打开，否则无法录音。

2.自动进行电话录音

点击菜单"File"中的"Preferences"（参数设置）项，进入参数设置界面（图2），点击"Recording"标签进入录音设置对话

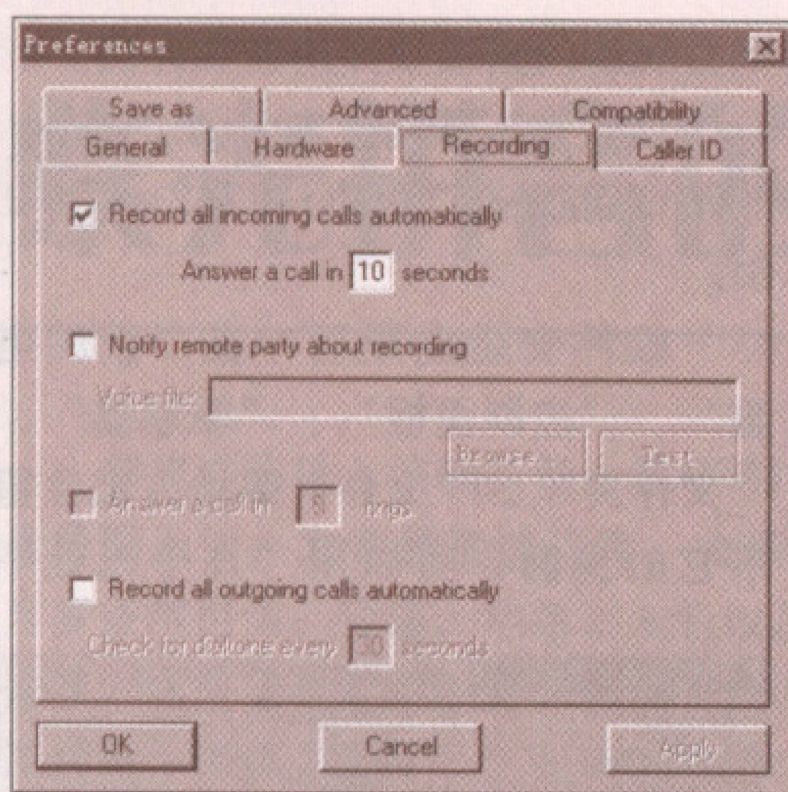


图2

框，在“Record all incoming calls automatically”前的方框内打上“√”号，启动自动录制所有拨入呼叫功能，软件就会自动检查、记录来电号码，并在电话铃响过最后一遍8秒后开始录音。

3.语音应答

进入语音应答模式的设置方法是：在“Recording”标签项中，在“Notify remote party about recording”前的方框内打上“√”号，然后点击“Browse”按钮，选择问候语语音文件（只能使用WAV格式），须事先自己录制。选中“Answer a call in NN rings”项，激活应答功能，点击“OK”按钮保存设置。经过这样的设置后，Modem Spy处于语音应答模式，如果你拿起电话与对方交谈，它就可以对交谈录音；如果人不在家，它就会自动播放问候语，请对方留言并录音。Modem Spy会自动给每条录音加上备注，以便播放时区分。

4.播放留言或语音

在Modem Spy主界面上选中要播放的语音，将“Output Device”（输出设备）选为“Sound Card”或“Modem”，点击“Playback”（回放）按钮开始播放。需要注意的是：如果输出设备选择声卡，那么语音通过电脑音箱播放；如果选择Modem，则通过电话听筒播放。当然你的Modem必须支持此功能才行。

5.向外拨打电话

选择菜单“File”中的“Dial phone number”（拨电话号码）项，在弹出的对话框中输入要拨打的电话号码，点击“Dial”按钮开始拨号并录音。如果你要拨打的电话是分机，即电话号码分为两段，中间需要暂停，那么可以在两者之间键入逗号，如8315000，2085。

6.查看拨入记录

要想查看拨入电话的记录功能必须满足两个条件：一是你的Modem要支持来电显示功能；二是你已在当地的电信部门申请开通了来电显示功能服务。

如果上述两个条件满足，那么Modem Spy会以文件形式自动记录拨入方的电话号码等信息。要查看这个文件，选择菜单“File”中的“Open Callers Log”项，打开来电记录文件查看就是了。

你想尝试语音自动应答的乐趣吗？你想知道在你不在时有谁在找你，甚至知道找你有什么事吗？那就快快下载一份“Modem Spy”吧，它会让你心满意足的。P

上网小技巧三则

■上海 艾辛

1.快速启动网站

有些网站我们经常访问，但在IE中你只能设一个默认网站。有时你需要进入另一个网站，就不得不启动IE，先进入默认网站，再填入地址或从收藏夹中进入。其实，在IE中，可以通过对收藏夹里网站设置快捷键的方式，直接进入你需要进入的网站。

首先，你要将经常访问的站点放到IE的收藏夹中。然后，打开“收藏”菜单，在菜单中找到你喜爱的站点，用鼠标右键单击它，在弹出的菜单中选择“属性”，在属性对话框中单击“快捷键”后的文本框，在这里你可以输入键盘上的字符。如为“英语学习网站”设快捷方式，就选择“E”，单击“确定”。这样，以后就不用先启动IE，再打开“收藏”菜单来选择网站了，直接按组合键“Ctrl+Alt+E”就可以直接启动IE并访问“英语学习网站”了，其他网站，都可以选择不同的快捷方式。是不是很方便？

2.直接发邮件

用Outlook Express发信时必须启动程序才能发信，这似乎没有什么疑问，其实不然。不信，你可以按照下面的方法试一试。

用鼠标右键点击桌面，弹出的菜单中选择“新建”命令，然后选择“快捷方式”选项，这时屏幕上出现了“创建快捷方式”对话框，在“命令行”中输入“mailto:”，然后输入你要发送的电子邮件地址，点击“下一步”，就是为该快捷方式命名，起一个你觉得好记的名字，点击“完成”，这个快捷方式就出现在你的桌面上了。以后，当你需要写邮件时，只要点击这个快捷方式，就可以不启动Outlook Express，直接写信了。

3.巧用WinZip注释

从网上下载的WinZip文件多了，就会占用许多硬盘空间，于是需要将没用的文件删去。但只从文件名上根本分不出来哪个是想要的，只能把它们挨个打开去试，非常麻烦。其实WinZip有给文件加上注释的功能，可以避免这样重复操作。

电脑上应该装有WinZip 8.0或其后版本。打开它后，选择“Option”菜单中的“Configuration”命令，在弹出的对话框中选择“Miscellaneous”选项卡，在这里选择“Show comments when opening zip files”（“当点击ZIP文件时显示注释”），点击确定。

当我们下载一个新的软件后，打开它的压缩包文件，弹开“Actions”菜单后选择“Comment”选项，这时屏幕上出现“Comment”窗口，在这里你可以输入该软件的名称、功能、大小等资料，输入完毕后点击“Save”按钮进行保存即可。以后，只要我们用鼠标指向这个压缩文件，它的注释就会自动显示出来！P

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旅

读者 李雪问： 我单位有一个局域网络，通过服务器共享ADSL上网，以前一直正常，最近新来了一位网管，怪问题就多了，下面工作站要么就是只能使用QQ，其他的应用（例如上网浏览）都无法使用，而有时候又只有QQ无法使用，不知道是什么原因呢？

答： 从你谈到的情况看，可能是新来的网管在与你们开玩笑。一般共享上网都是在服务器上使用Wingate之类的代理服务器软件，这类软件可对不同的协议及端口进行禁用，如果禁用了HTTP协议，就会导致无法用浏览器访问互联网，而QQ等软件使用的是Socks 5端口，如果此端口被禁止，QQ就不能使用，现在有很多单位为限制职工在工作时间上网通过QQ聊天，都封掉了该端口。不过也有专门软件可让你突破代理服务器的某些端口限制，这里就不细谈了。

四川 龚胜

读者 QQ大仙问： 最近我发现我的电脑看不到右下角任务栏里的小喇叭标志，这样我调节音量很不方便，不过在各种程序中声音都很正常，请问这是为什么？有什么方法可以恢复？

答： 如果你确认声卡安装没有问题且工作正常，那就很可能是由于误操作，错误调整了相关设置所致。要恢复也很简单，进入“控制面板”→“多媒体”，在弹出的“音频属性”对话框中，你可以在下方找到“在任务栏显示音量控制”一项，在前面的空白处打勾，就可以在任务栏里恢复小喇叭的图标了。在任务栏上显示音量指示器，可快速更改音频硬件的回放音量。如果无法采用软件方式调节音量，则该设置无效。有些乐器只能采用硬件方式调节音量。

不过在任务栏上显示音量调整图标后会占用少量系统资源，如果你想节省这点系统资源，也可在需要时才启动音量调整程序，Windows目录下的Sndvol32.exe就是音量调节程序，你在桌面上建一个快捷方式即可。

四川 龚胜

读者 许强问： 我的办公室有两部电话，请问是否有办法利用两部电话和两个Modem同时拨号上网增加带宽，提高上网速度，具体该如何设置？

答： 当然可以，你可以先尝试在Windows 98的拨号网络下安装多重链接，具体就是先在Windows 98下安装好两台Modem，然后在拨号连接属性中设置“多重链接”选项，选中“使用附加设备”，再选中另一个Modem就可以了。但如果你的ISP不支持多重链接或使用的两台Modem在配合上有问题，很可能不能成功。

如果使用多重链接不能成功，你可以用两个拨号网络分别拨号，这样在Windows 98的任务栏上会有两个拨号状态指示，再用WINIPGFG查看TCP/IP状态，你会看到两个不同的PPP适配器从各自的拨号网络得到相异的IP地址，也就是说现在可以使用两个IP地址通信。但浏览器一类的软件不会使用两个连接的带宽，只能用一个连接，不过这影响不大，因为浏览时的数据量并不大，而使用Getright一类的软件就可以利用两个IP地址同时传递数据了，这样便可提高你下载数据的速度。

四川 龚胜

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=5

晶合后院 oukyou问： 《辐尘余生2》中在最后坐油轮到达的基地里面，怎样把车弄到手？

答： 先到掩体市，用扳手和钳子向vic的女儿换超级工具箱。再到蜥蜴城找一个人换零件，就可回到救vic的城找一个老头买车了。在救史力克的城里，杀老鼠的任务中，地面一辆车上有个化油器，可花钱让卖车的老头给装上，省油！

晶合后院 康夫

晶合后院 冰岛精灵问： 《特勤机甲队》的第2关中，飞机还没飞到目的地就挂了，为什么？

答： 你如果只把运输机飞过去的话，200%会被击落。要先编一支战斗机小队，在运输机出发前2小时出动，将基地上方的敌人战斗机击落即可。

晶合后院 evangelion83

晶合后院 在你心里问： 《新蜀山剑侠传》中我发现有只龙爪有蹊跷，可不知道该怎么办才好，用什么东西才能打开它？

答： 在那有7把剑的地方有一颗珠子，把它放在龙爪上，会拿到一把很强的剑。

晶合后院 Lee1

晶合后院 燕若雪问： “天之痕”中到天外村中的那口井里，也就是制作小组里，有一台电脑，点击它会出现让你输入4个数字。是哪4个数字？如果对了有什么好处啊？

答： 密码是1202，“天之痕”的正式发售日期！里面的图画蛮搞笑的。

晶合后院 库虾 2

应用

读者 跑路问：我是个软件爱好者，经常安装试用各种软件，常常导致系统瘫痪，将系统搞死后，我一般就格式化硬盘重装，请问普通的高级格式化对硬盘是否有损害？

答：高级格式化硬盘是优化系统、杀灭病毒的常用手段之一，对硬盘的影响是一定有的，但损害就谈不上了，只要你不经常去低级格式化硬盘，应该对硬盘不会有什么损害。如果说有影响，那是因为只要硬盘有读写，就会磨损硬盘，但我们总不能因此不用硬盘吧？经常格式化硬盘可能会因为全盘读写对硬盘造成一定的磨损，如果经常格式化硬盘建议用Format /Q命令，快速格式化，这样只清除文件，而不会对硬盘全盘进行读写。对于经常安装使用软件的朋友，可使用Ghost备份和恢复系统，这样也可减少对硬盘的全盘磨损。

四川 龚胜

读者 升级火柴问：能不能介绍一下老440BX主板升级的办法？主要是CPU能支持到最高什么型号啊？我原来440BX主板是Slot 1接口，用的是370转接卡，支持100外频，刷了BIOS，就可以直接用吗？

答：老主板要升级新CPU，首先应该升级BIOS，但刷了BIOS并不一定保证能升级新CPU。440BX板子支持Celeron Ⅱ的条件就是主板支持100MHz外频和电压够低（1.8v以下）就行，Celeron Ⅱ的标准工作电压是1.7v左右，大多数名牌BX主板都应该都能支持，如果不支持可以使用带电压调整功能的转接卡。如果你加上一个价值约300元的专用转接卡后，老BX主板还可以支持最新的Tualatin赛扬。不过我认为这就有些不值，“豆腐做成肉价钱”了，现在便宜点的主板也不过才四五百元。

四川 龚胜

读者 钟远问：最近我发现我的注册表无法修改，一运行Regedit.exe就提示“被管理员禁止”，请问原因何在？如何恢复？

答：这种情况多半是因为你的注册表被某些网页非法修改了。你可用超级兔子之类的软件恢复或试试按以下方法：

```
REGEDIT4.0
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
"DisableRegistryTools"=dword:00000000
```

将以上文本另存为.reg文件，双击导入即可。另外要注意，最好在安全模式下导入。

让某些恶意的网页代码随意修改注册表，也算得上是IE一个重大的安全漏洞，建议大家将IE浏览器版本升级到6.0，使问题得到根本解决。

四川 龚胜

读者 吴兵问：我电脑的CPU是Celeron 500，内存是128MB SDRAM、810C/E的主板，我想请问一下我升级CPU到900外频和再加一跟128MB内存哪个比较经济一点，同时升级哪个部分性能会提高得更多？提高多少？

答：这个问题不太好回答。因为不同应用程序对CPU性能或内存大小的敏感度是不同的，有些程序可能对CPU依赖多一些，而有些程序可能需要较大的内存。从你的配置看，我认为CPU和内存都没有太大升级的必要，现在挣钱也都不容易。如果你一定要升级，建议你升级内存即可。目前大多数办公及日常应用软件对CPU性能的要求并不高，大多数时候你并不会感觉使用赛扬和P4有太大的区别。

四川 龚胜

娱乐

晶合后院 天使之泪 2问：在“天之痕”中，在江都那里，说去长沙走“大禹水道”，但是要找个什么人才可以，说在江都西边可找到。请问在哪个西边啊？或者，西边哪个地方啊？

答：那是听鹿精陆仲恺之言，去杏山见杏精乔岱娘。杏山在江都偏西北，出了江都向左上走来到杏山，见过陆仲恺的朋友乔岱娘，她帮忙打开大禹水道的门，并要陈靖仇在长沙为她带点琼花种子回来。

晶合后院 春三十娘

晶合后院 天使之泪问：请问“天之痕”中巴蜀迷宫的暗道具体位置在什么地方（3条）？

答：回到大兴，郡主说女娲石在蜀地的巴蜀古王墓里，陈靖仇等人便出发去寻找。进入墓穴内第1层，见到隋军士兵，发觉宇文拓也知道真正的女娲石在这里并前来寻找。第1层左上的箱子里有硫磺，然后向右拐，右下角的墙壁中有一条很难发现的秘道（贴着墙边走就可以了），会传送到DOMO成员林克敏所在的方位，箱子里有土象晶矿。通过第2层来到第3层，第1个岔路口有山蛇莓（九种植物之一）。贴着左边墙角一直走下来会进入另一秘道，先向左再向上，来到的小房间里有蟠桃。右边的岔路尽头有鹿茸膏。此层还有另一条秘道可得到黄色彗星碎片。

晶合后院 春三十娘

晶合后院 情侣のT恤问：《致命武力》是不是多线结局？每个人的绝技是不是有两条线走？还有每个人绝技的攻击特性，以及普通攻击属性是什么？

答：到现在为止的消息是单线，可能会有补丁。

每个人是有2条线，除了月神、死神是刀技和枪技，主角嘛，2条线一样强。（枪技的最终技——镇魂舞没砍中

读者 欣欣问：我有一台老电脑，装了Windows 98系统，当在系统桌面上时显示器画面正常，但玩某些游戏时画面就缩小了，显示器旁边的黑边也变大了，不知是何原因，请指教。

答：这种情况一般发生在型号较老的显示器上。这类显示器使用机械调节方式，在不同分辨率下，显示的画面范围会发生变化。有些游戏往往会自行更改显示器分辨率，这时显示器就会出现你遇到的问题。现在新型显示器都采用电调，能够记忆不同分辨率下画面的显示范围。在不更换显示器的情况下，只要你在不同分辨率下将画面调整好，就不会出现此类问题了。

四川 龚胜

读者 李赛特问：我在玩某些游戏后关机时，却出现了蓝屏，系统出现如下提示："Windows protection error.You need to restart your computer.System halted"。请问这是怎么回事？该如何解决呢？

答：这是提示你Windows系统出现了保护性错误，软硬件两方面的原因都有。一般来说是由于操作系统发生混乱、使用盗版软件、感染了病毒，或某些配件不稳定，如CPU超频、显卡散热不好等，导致系统运行不稳定所致。如果经常出现此类问题，也没有什么简单的解决方法，一般就是先彻底重装系统，然后对怀疑有问题的配件，依次进行替换。

四川 龚胜

读者 flyfly问：我在Windows 98的DOS窗口下不慎删除了几个重要文件，回到桌面后发现回收站并没有被删除的文件，请问在Windows 98中如何恢复DOS下删除的文件？

答：Windows 98的回收站中只能恢复在Windows里删除的内容，你可以试试用以下方法在Windows 98的DOS模式下恢复删除的文件：先运行"Lock"命令，解除Windows对磁盘访问的限制。再使用命令"Undelete"恢复。当然也可用Windows 98的DOS启动盘启动系统，并使用RevrNT、LF之类的专用软件恢复数据。不过无论用哪种方法恢复，都要在删除文件后尽快进行，否则可能恢复不了。

四川 龚胜

读者 犹大问：因工作需要，我常常使用复制功能将Excel中不再改动的表格拷贝到Word中，我希望能以图片形式直接粘贴Excel中的信息，请问如何实现？

答：当然最容易想到的方法是用拷屏的方法，拷贝全屏幕后，再进行编辑处理，很显然这样比较麻烦。我们完全可以将Excel中的表格以图片形式直接拷贝出来，粘贴到Word文档，也可直接在图像处理软件或其他程序中插入图片形式的Excel信息，方法如下：在Excel工作表或图表中，选择所需的单元格或点击需要复制的图表或对象，按住Shift键，点击"编辑"菜单中的"复制图片"，然后粘贴到应用程序中即可。

四川 龚胜

读者 存折问：请问在DOS环境下给硬盘分区的具体步骤？那些1、2、3、4的选项在具体操作时先后顺序如何？相信这是一个只有像我这样的菜鸟才会提出的问题，但我的确不知道该怎么进行分区。相信也有很多其他初学的朋友想知道这个问题。

答：在一个新硬盘安装好后，接下来要做的重要工作是对硬盘进行分区。硬盘分区软件有很多，最常用的是DOS和Windows自带的Fdisk.exe。

分区前应准备一张能启动的软盘，除了Fdisk.exe外，还要有格式化程序Format.com。从A盘启动计算机，

过人，是BUG？）

战奴的增程弹路线是范围技，穿甲弹打机械不错，化学弹打肉体系的不错，曳光弹路线对单体攻击不错，精确射击有高的命中率。

月神的全治疗2和全回复2都一定要学，攻击的话，激光束和碎樱就够了。

力士的攻击倍数一条线容易疲劳，崩拳路线比较难练，初期的4种技能没什么用，到了创龙诀出来才算熬出了头——（我这时候已经通关了）所以其路线都差不多，个人喜好吧。

恶魔是个不怎么厉害的人，不过阻击路线打机械确实很野……淬毒仞路线要到腐菌侵丝才感觉到爽，不过攻击力不怎么稳定，还是走阻击路线吧。

暗月的中文系和英文系都一样厉害，随便吧。

魔术师的能量之剑路线是打单体的，不过练到后面确实很强。身体发火一线是范围技，是先强后弱的一条线。我走的是第1条，还是看个人喜好。

晶合后院 血色夕阳

晶合后院 那些花儿问：《幽城幻剑录》中我到了最后的地点，冰和慕容都没死，打完阴阳双使了，可是启动天越仪的顺序是什么？

答：先行"七曜之律"，依序碰"月水金火木土日"，成功会闪蓝光。再解"先计都七曜，后罗喉十四曜"。首先放"计都之钥"于"天枢仪"，然后依序碰"月曜、灼丧、木曜、厉桀、撰喹、申迟、火曜"，取下"计都之钥"换上"罗喉之钥"，再依序碰"瞿越、高渊、愈禁、金曜、句陈、郢封、巩夺、化歙、水曜、朔应、冀忽、日曜、予绰、土曜"，再取下"罗喉之钥"，按下"天枢仪"开关就OK了。

晶合后院 woailsh

应用

运行Fdisk程序，分区的操作是按照如下的顺序进行的：建立基本DOS分区→建立扩展DOS分区→在扩展分区中建立逻辑DOS分区。如果在建立分区前硬盘上已经有分区，需要将原分区删除后再重新划分分区。

建立基本DOS分区时，会问你是否将全部的硬盘都分为一个基本分区，注意的是FAT 16分区只能管理到2G大小的硬盘，如果只分一个区，则只能得到2G的容量（而不是4.3G）。键入“N”，系统提示你输入基本DOS分区大小，键入合适的值即可。这时系统自动将该分区的盘符设为C，并在屏幕上显示C区的信息。然后将基本DOS分区激活。

第二步是建立扩展DOS分区。系统认为硬盘上只能有一个基本DOS分区和一个扩展DOS分区，这样，剩下的容量将全部是扩展DOS分区。直接按回车键，进入逻辑DOS分区的设置。随后还有建立逻辑驱动器等操作。

总的来说用Fdisk给硬盘分区并不复杂，只要你亲手使用一两次，就一定能熟练掌握。要学好电脑，最重要的一点就是要多动手实践。

四川 龚胜

读者 幽城问：我的Windows XP不知道为什么最近总是出现一顿一顿的感觉，程序都不能执行，任务栏点了也没用，要过一段时间才好。请问是不是有病毒？

答：这个问题主要有下面几个原因，一是Windows XP的Bug问题，在许多新安装的Windows XP上都存在，而且总是让人感到非常烦恼。解决办法很简单，去微软的更新站点下载一个Windows XP假死机补丁中文版即可解决问题。此外，你的电脑在运行某些大型程序时，由于占用的系统资源过多，也有可能会出现这种情况。当然，适当的查杀病毒也有助于解决问题。

湖南 苏旅

读者 果冻问：我的电脑上面的显示卡有些奇怪，除了接显示器外还有一些其他的接口，写着什么S Video、AV字样，请问这些接口是什么用的？

答：我估计你显示卡上的接口是视频输入（输出）接口，带有视频输入输出功能的显示卡多在华硕、丽台、ELSA等显示卡产品上出现，而ATI和Matrox等也有采用该功能的产品上市。视频输入可以实现视频设备（如摄像机、摄像头等）动态图像采集功能，大多可进行可视电话等操作。视频输出可以使得显示卡图像输出到可视范围更大的视频设备上（如将15”显示器的游戏画面输出到34”大屏幕彩电上），对于一些需要演示说明和游戏处理的用户非常实用。不过设备之间的连接还需要使用专门的视频连线，一般在购买显示卡时都会附带这类连线。

湖南 苏旅

读者 Diamond Dog问：我的机器CPU是雷鸟900MHz，最近用几个测试软件测试一下CPU温度，居然上了45℃。但我们这里现在天气还算是比较冷的，请教：这个温度高不高？是不是属于正常范围内的。请问有什么好的降温办法。

答：你的CPU温度有些偏高，当然这和你电脑所在的地点及环境温度也有关系。不过问题不算严重，你可以试着整理一下电脑机箱内的连线，清理机箱内部CPU风扇的灰尘，改善一下机器的通风条件（如安装更好的CPU风扇和机箱风扇等），以全面促进机器散热情况。此外，你可下载一些CPU专用降温软件试试看，如最近流行的一款专给雷鸟、毒龙CPU降温的软件Vcool，它利用了CPU的idle特性，可以降低CPU在空闲处理时的温度，一般来说在家用电脑上降个3～5℃都不是问题。该软件可在http://www.naggelgames.de/vcool/VCool.html下载。

湖南 苏旅

娱乐

晶合后院 固体海洋问：请问“天之痕”里小雪最强装备是什么？白狐披风有几个？我蓝格怪衣没拿，还有机会拿么？神秘果有得买么？

答：“天之痕”里小雪最强装备是呼拉圈，每升一个熟练度力量加3——拿到了就要一直用。

但由于增加量是直接加到人身上，所以以后拿到最强的庆云竹环（我记得这个最强，但不确定）直接换上就好了。白狐披风只有1个，就在下棋的亭子那里。蓝格怪衣没拿，就再没机会拿了。神秘果没得买，不过可以拿五色药材各1份去找洛阳的古维然换。

晶合后院 小眼镜熊

晶合后院 固体海洋问：“天之痕”中符鬼敏捷怎么加？活尸哪里有？在蟠桃园我碰到的天宫仙女，我把她打得还剩1滴血也收不了，为什么？她的奇术金符鬼学得了吗？

答：符鬼的敏捷可以吃东西来加（在喂时，点击食物，符鬼的各项属性右边会显示食用该物后符鬼属性的变化）。活尸可以炼成。收化主要是看主角的等级，不在乎敌方血的多少。敌人的法术都可以学，只是威力大小不同罢了。

晶合后院 笑雨儿

晶合后院 PoPfans问：请玩过《格兰蒂亚2》的朋友帮个忙，告诉我里特在诸神生地3中的那个心理测试是什么意思，我已经在此地徘徊了近两个小时，还未摸出任何端倪。

答：进去以后只有里特一人在转悠是不是？这时候一直往右下走，但你是看不见里特人的，过不了多久画面会自动跟上！

晶合后院 SuperGameBoy

是真实还是谎言

■作者 九戈龙

读司马平安先生《真实的谎言》一文有感

林晓：一石惊起千层浪，2002年第05期司马平安《真实的谎言》（以下简称《谎言》）一文，引起了读者的广泛兴趣。在对此文的回应和讨论中，河北成龙的意见比较独特，他一直关注网络、IT业界与现实法律的切合点，所以对司马的文章多遍详加研读，对文中的一些观点及论证过程有自己的看法。文贵质疑，成龙不人云亦云，不轻易附和，坚持自己的看法，是一种极其宝贵的阅读态度。可惜受版面限制，这里只能将他的诸多感想摘取部分刊登（引号中为司马原文）。希望能带给大家一些有益的启示。

1.法律与道德的关系。法律和道德件的相同点在于它们都是调整人与人关系的规范，都体现着统治阶级的意志。而事实上，被统治阶级认可的道德规范，总是会以法律的形式确认下来，用国家强制力量保障实施，而任何国家的任何一部法律，也都包含有道德的成分在内。

在《谎言》一文中，开篇平安先生就清楚阐述了道德与法律的关系，问题在于《计算机软件保护条例》修订之前，购买盗版是否就是一种被道德容许的行为呢？人们是否真的就是无条件的支持、喜欢盗版呢？如果WinXP价格降到20元一套，还有人买盗版吗？可见，无论有多少理由，盗版横行的原因还是只有一个：便宜。这和购买习惯完全没有关系，只要正版便宜了，大家会很自然地去买正版了。

人们不会“在改变的同时也会在思想深处被套上一副沉重的道德枷锁”的，在现有条件下，恐怕只是多一个哭泣的空钱包而已。

2.法律的过时及超标准。《谎言》一文中阐述了《计算机软件保护条例》修订的10年艰苦过程，同时又引用方兴东先生的言论，称我国对软件保护已经“超水平”。事实上，正如文中所言，法律法规的制订与修订是一件很慎重的事情，法律一经公布就不能总变，可现实的发展又很快，如果说每年都进行修订，那必然导致人们的无所适从，进而影响法律的权威性，毕竟老百姓们不是法律专家，不可能每天都关注某个法律的变化。所以，法律法规一定要有前瞻性，要尽立法者所能的预想将来可能发生的事情，这就有可能使一个法律或法规显得超出了我国现有水平甚至世界水平。可很明显的，超水平要比一颁布就落后好。

3.习惯了购买盗版。《谎言》一文用北京大学志愿者宣传反对盗版，人们反应冷淡的例子来说明“购买盗版已成为了人们选择软件时的一种惯性。”那么，人们是不是就习惯了购买盗版呢？我看不是，人们只是习惯了低价去购买软件。“芝麻开门”等系列低价正版软件销量一直不错，原因正是在此。如果一款游戏正版的价格达到10元以下，就基本上能与盗版抗衡了。多花几元钱买正版，这谁也能接受。我有朋友也总买盗版，可自从得到一张随品牌机赠送的Win98光盘后，就再也没有用过盗版，这也是习惯吗？

这种购买低价软件的习惯，是永远也没有办法改变的，因为即使大城市的居民接受的高价正版，生活在中小城市的更多的人，还是买不起——我就不可能用两三个月的工资去买一套WinXP系统。

可是，不能说我们习惯了买便宜软件，盗版就合法。在法律中规定盗版违法是天经地义的，怎么能说这是“妄图通过一种急躁的、单纯的手段来根治人们的习惯”呢？平安先生也始终不肯说盗版合法，可他也拿不出改变人们这一习惯的具体方案。其实要改变很容易，或者把正版价格降到比盗版还低，或者让人们的工资水平比法国还高——但这可能吗？

4.是否惩罚盗版购买者。打击制、售盗版的违法商人，是国家立法所必须要进行的，不然又从何谈起保护计算机软件呢？但对于盗版购买者，首先要说，我认为不应该惩罚。在《计算机保护条例》中，对此进行了区别对待：“软件的复制的持有人不知道也没有合理理由应当知道该软件是侵权复制品的，不承担赔偿责任。”

我不同意《谎言》一文中所引的连邦软件总经理李儒雄先生的意见，即购买伪正版软件，自己不知情的情况下，也要受惩罚。购买伪正版的消费者本身也是受害者，他们还有权要求商家赔偿，怎么可能要他们受惩罚呢？李儒雄先生显然没有分清，购买伪正版是一个错误，但错的是销售商而不是消费者。

软件属于著作权保护范畴，修订后的《著作权法》第五章《法律责任和执法措施》第46条、47条合计列举了19条侵犯著作权应受惩罚的行为，其中并没有对购买、使用者的惩罚规定。

《著作权法》第十条中，规定了著作权所包含的17项人身权和著作权。盗版应该是侵犯作品的复制权、发行权，部分侵犯到汇编权。而《著作权法》中只规定对非法制作复制品的人进行惩罚，没有规定对购买、使用非法复制品的人惩罚。

《计算机软件保护条例》是依据《著作权法》制定的部门规章，它的效力要小于《著作权法》，它的规定增加了对最终用户的处罚条款，是否符合法理、是否具有法律效力，实在是一个值得商讨的问题。P

2002年第04期《大众软件》勘误表（部分）

目录	魔幻骑士介绍中，“做为大宇”应为“作为大宇”。
P36	左边的“STARTOFFICE”应为“STAROFFICE”。
P51	倒数第12行“如果在配以组合不同模式的化”一句中“在”应为“再”，“化”应为“话”。
P57	图2注释文字应为“机箱背面的散热风扇”。
P70	正文第二行，“共享计算”后少一字“机”。
P73	倒数第二行“小宝”应为“小强”。
P75	最下方的两图文字注释位置应左右互换。
P99	右栏倒数第11行“《三国志VI》”应为“《三国志V》”。
P103	第3段“大豆知道”应为“大多都知道”。
P106	“软件邮购好便宜”左栏4行“仕魂”应为“侍魂”。
P106	“乱世群英”中“GBc”应为“GBC”。
P110	“XOX”应为“XBOX”。
P126	新闻直击中间一栏倒数第二行“无论何以种方式”应为“无论以何种方式”。
P128	正文第3行的“RGP”应改为“RPG”。
P171	第4行“自代”应为“自带”。
P174	标题“上长山拜诗学艺”应为“上常山拜师学艺”。
P174	第3段中的“打木了”和“木了”应为“打木头”和“木头”。
P190	倒数第二行“杀人发火”应为“杀人放火”。
P192	正文第5段的“RealPlaye”应改为“RealPlayer”。
P192	倒数第六行 商业软件是8款不是7款。
封三	软件排行榜第14位票数应为181票。

04期除虫能手： 河南 邬倚天　北京 王 峥　福建 林文津　天津 郑子龙

奖品：网上乐园（中国）信息技术有限公司提供的《e点通》上网软件一套。

第七届 大众软件 奖

2002年《大众软件》08期的“寻找我心中的‘中关村人’”活动预示着“第七届大众软件奖”开奖的临近，我们陆续还将有各种丰富多彩的活动邀请读者参加，敬请关注近期《大众软件》的读编栏目。

参与“第七届大众软件奖”各项活动的朋友，以及在邮购中心邮购产品、订阅杂志的热心读者，还有给杂志投稿、来信、寄回各种调查表和选票的读者朋友，都将有机会获得“第七届大众软件奖”奖券。“第七届大众软件奖”将在2002年8月底揭晓，奖品丰厚，参加从速。

明基电通漫画专栏

灌水

北京联合嘉华动漫工作室









LIANHEJIAHUA@SOHU.COM

漫画连载「数码鳄作剧」闪亮登场，向大家介绍明基BenQ光存储产品最新代言人——「鳄鱼迪迪」的故事。





编辑部轶事（三）

碧落手记之思考者

最近我总是在思考，因为有很多事情要思考，工作的、学习的、生活的……我想“思考者”就是这么诞生的。可是“思考者”也是个值得思考的问题，那就是他为什么把右手架在右腿上去思考，我摆了一下这个姿势，实在是很不舒服。大约“思考者”所思考的就是为什么给他摆这么一个难拿的Pose。

很多人都在问我很多问题，于是我不得不思考。有人问我：碧落怎么从来不见你上Q啊？那是在一个月明星稀的夜晚，一位可爱的MM在Q上和我打招呼，“碧落你好！”我回答你好，“能问你几个问题吗”，我说你问吧，接下来的话是这样的：“碧落你为什么叫碧落啊？你怎么当编辑了？你有什么爱好啊？你喜欢什么颜色啊？你喜欢听音乐吗？你喜欢的影星是谁啊？你的星座是什么啊？你的血型……”我连忙丢下一句话：“你好，我现在有事不在，一会儿再和你联系……”然后落荒而逃。从此对QQ产生了恐惧心理。

有人问：碧落这家伙跑到哪去了？怎么好久不见他了？的确，很久没有在大众闲话说闲话了。其实我没有在大众闲话说闲话不是我没有闲话和大众说，是因为我的闲话太多林晓不叫我说。因为太久没有出来展览，很多人猜测碧落去向，好一点的说繁忙，一般的说工作调动，恶劣一些的就是下落不明，眼看着就要被某些人追认为烈士了。

很久不出现是因为太忙了，工作中有太多的事情需要思考。年初开始我去做一本新刊，就是由原来《水晶宝合》转型过来的《锐》。我们的期望是做一本IT时尚杂志，走边缘风格，新锐的感觉。开始时都很难，好在《锐》编辑部的人都已下定决心，不怕艰苦，排除万难，有困难要上，没有困难制造困难也要上。就像水孩儿信誓旦旦地说：“就算把我累死了也要做好”，我们都随声附和：“对！就算是把水孩儿累死了我们也要做好！”

不过想起今年以来，我的运气的确是不佳，明明已经过了本命年，为什么还这么不顺利，我思考了很久还是没有答案。

1月时，唯一让我开心的是过生日那天，虽然中午饭我请，但大家都很开心，同事们给我买的冰激凌蛋糕我也很是受用。生日之后第三天，在一次从楼梯上自由落体的空难中，左手腕骨不幸骨折。第一次打石膏，正赶上下雪，本来很浪漫的，但从此却过上了残疾人的日子，基本属于生活不能自理。比如洗澡、洗衣服、系鞋带……难度系数最高的是给右手剪指甲。于是我也在思考：杨过一只胳膊怎么给自己剪指甲呢？我已经向领导申请了残疾人福利，但至今没有批下来，理由是中国已经入了WTO，所以要向国际残联提出申请。很多人咸来问讯，要求在我的石膏上签名——就像当年的寒羽良。一开始还就是签个名字，后来变成了某某字、某某留念、某某到此一游……再发展下去差不多就是“禁止吸烟、违者罚款”之类的了，幸好还没有计划生育口号。无独有偶，狂人也是手部骨折，打了石膏，我们忽然想起了韩大哥的名言：“忽如一夜春风来，大软流行打石膏”。2002年被评为大软石膏年。

2月时，开心的事情是春节放了个大假。10天长假好舒服，三个饱儿、两个倒儿、一天一个热水澡儿。伤感的事情是情人节没有一盒巧克力，独在深闺，望穿秋水，抖抖落在睫毛上的土，收起了去年的白西服，让熟悉的变成模糊……

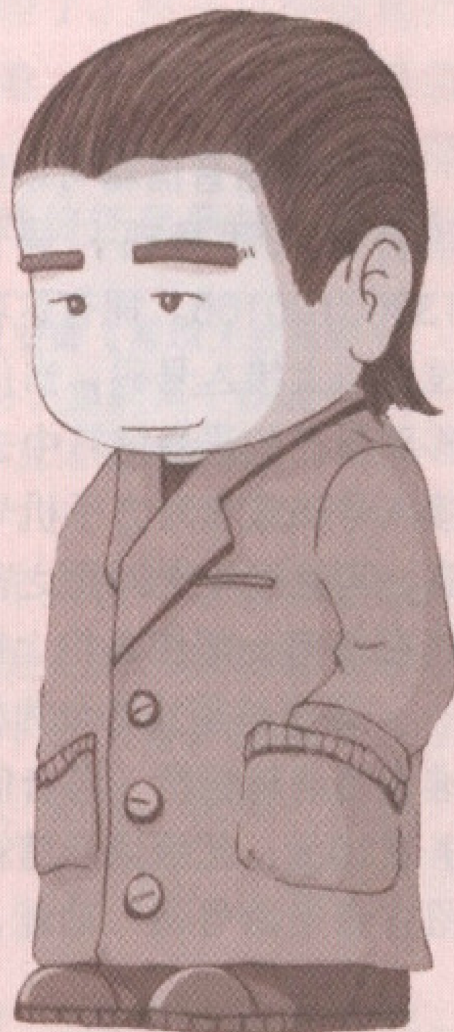
3月时，三八节就是一个特让我郁闷的日子：女同志发过节费，放假去逛街。男同志请吃饭，没假来值班。虽说女人勇挑重担，可男人也是吃苦在前啊；虽说女人精明能干，男人也是任劳任怨啊；虽说女人生儿育女，男人也重在参与啊！为什么有女人的节日没有男人的节日？北京有个女人街为什么没有男人街？女人的衣服千姿百态、变化多端，男人的衣服把一套西装从20世纪30年代穿到了现在，顶多是把双排扣换成了单排扣。我们要求“费厄泼赖”！

不仅仅如此，太多的事情需要思考。世贸大厦倒塌以后，我第一个想到的是：金茂大厦一下子跃居世界第二高，中国人大大地扬眉吐气。世界杯在亚洲举办，虽然不用熬夜，但是白天上班怎么办？为什么唯物主义说：世界万物都是矛盾的，没有绝对的正确也没有绝对的错误，那么为什么又说唯物主义是对的唯心主义是错的？

思考就是这样的。孔子曰：“君子有九思：视思明，听思聪，色思温，貌思恭，言思忠，事思敬，疑思问，忿思难，见得思义。”

碧云日暮心何寄
落尽闲花见伊人

碧落



林晓：我们的碧落同志显然很久没动笔了，手有点生，但字字句句真情实感。说大白话大实话是碧落的好处，可看着真挺辛酸，读到他情人节遭遇时我的眼泪都要落下来了（碧落电话：看到哪儿了？我是不是特惨，请我吃饭吧……）。

数字生活

《数字生活》播出时间

每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

精彩内容

娱乐型机器人探梦



机器人，早在1877年就诞生于科幻小说家笔下。虽然人们一直把它当作是高、精、尖的科技产品，其实它离人们并没那么遥远。美国《时代》杂志2000年评选出的10位年度风云人物中，得第10的就是会用两条腿走路、挥手致意、翻筋斗的本田机器人Asimo。索尼公司的机器狗Aibo能像真狗那样叫唤、乞食、摇动尾巴，而且会在人抚摸它时像真狗一样撒娇。Aibo还克服了机器人技术中保持四肢平衡和协调的难题，会像真狗一样追球、走路。虽说用于工业的机器人才是机器人家族中的主力，但由于娱乐型机器人更符合普通人的想象，所以更受大家的喜爱。

传统电视走向互动时代

对于互动电视，有人提出了互动/新生活的口号。也就是说，我们的生活将会因为有了互动电视而改变。视频点播是互动电视最重要的卖点之一，互动电视技术把主动权转移到观众手中，让观众自己作主，在任何时间选择收看自己想看的节目。其次，互动节目指引在互动电视上的应用最典型，前景也最大。互动电视的节目指引与互联网上的搜索引擎具有相同的重要地位，用户利用它不仅可以很方便地选择节目，还可以从内容分类、演员名称甚至观众个人爱好上去寻找节目。互动电视还有一大优势就是数字化的节目录播，可以把节目的指引和个人节目存储捆绑在一起，根据个人的爱好，通过节目指引进行个人节目存储。多媒体内容采用数字广播以后，在电视屏幕上不但能看到视频内容，还可以看到文本内容，如网站网页。目前，中国第一个数字广播互动电视系统JET TV，也就是Java Enchanced Technology TV，以Java为核心技术的互动电视系统已经推出，而且在部分城市开始试运营。相信在不久的将来，我们很多人就能享受到互动电视带来的全新体验。

语音信箱——更多服务

移动语音信箱可以随时帮用户存储留言、传真，或捕捉未留言者电话号码，语音信箱的统一“业务接入号码”为13800100166。拥有这项业务的用户可在手机呼叫转移菜单中设置以上接入号码，当你不便接听电话时，即可将所有来电转移到自己的语音信箱中去。用户可以通过拨打语音信箱的业务接入号码或者对方手机号码，在任何一部传真机上实现移动传真，可直接传送99页之多的文字或图片。对方拨打业务接入号码在任何一部传真机上都可以接收语音信箱里的传真。

语音信箱业务分为标准语音信箱和超级语音信箱两种。标准语音信箱包括“语音信箱”和“传真信箱”两个功能，月服务费10元；超级语音信箱比标准语音信箱增加了一个“捕捉未留言者电话号码”功能，月服务费15元。

CMM在中国

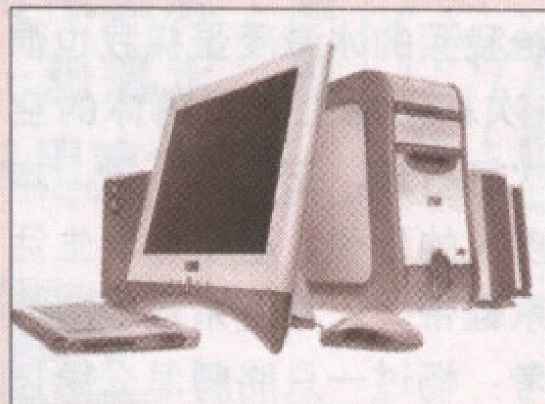
CMM是目前国际上最流行、最实用的软件生产过程评价标准。最近，许多国内软件公司都在忙着通过CMM软件产品成熟度体系的评估，那么，CMM倒底是个什么概念呢？其实，CMM就是对企业软件开发的整个过程进行全方位的考查与评估，其中甚至包括对开发人员的管理、文档的管理，以及对开发人员素质的评估，通过这些评估帮助企业在原有的基础上一步一步实现规范化管理。每一个CMM等级的评估周期约需12到30个月。CMM是目前世界上公认的软件产品进入国际市场的通行证，对国际标准的认可有利于中国的软件企业迅速走向标准化、规范化、国际化的道路。

“刻”不容缓



现在有很多朋友在“攒”电脑时，都把一台价格合理的刻录机列入配置清单，而不少老玩家也在心里琢磨着要再添个刻录机。不过，现在市面上刻录机的品牌与型号众多，如何在纷繁的产品中寻觅到自己的最爱呢？我们就需要了解刻录机的速度、品牌、缓存大小、保护技术、接口及兼容性等几项内容。刻录机的速度指标主要有3个：刻录速度、复写速度、读取速度，主要考虑前两项，读取速度一般都在32倍速以上。目前，刻录速度最高已达40倍速，主流则在16倍速左右。复写速度徘徊于10倍速，即使是高档产品也没有超过16倍速。为保证刻录质量，高速刻录时除要求盘片优质外，刻录机的缓存也十分重要。理论上说，缓存越大，刻录失败率越低。但限于成本，一般刻录机缓存为2MB，8倍速以上的刻录机普遍采用各种刻录保护技术。内置式刻录机大多采用IDE接口，也有少数是SCSI接口。如果你的系统基于SCSI组装，那么为了不拖慢系统的响应速度，建议仍选择SCSI接口的刻录机。反之，由于IDE刻录机性价比更高，直接选择一款适合自己的IDE刻录机就行。

如何让你的PC与众不同？



如果你是时尚一族，肯定不希望自己的PC太落伍，这是个我型我酷的年代，PC一样需要与众不同！时尚PC在市场上“争奇斗艳”，清新柔和的色调、流畅优美的线条、优雅别致的造型已成为现代家用甚至商用电脑外观的流行趋势。苹果iMac电脑以糖果般的颜色和华丽精致的外形赢得人们喜爱，北大方正卓越A至酷至硬的时尚外型，联想天麟电脑高贵、典雅得亮丽夺目的设计也体现了国内PC制造商对时尚的追求。

杰迪归来（上篇）

a long time ago in a galaxy far, far away……
很久很久以前，在遥远的银河……

■广西　T恤

林晓：首先我得说明，我不是个纯粹的“星球大战迷”，但我的确是在《星球大战》系列电影陪伴下成长的。对于我，“力”与“杰迪骑士”的存在就如空气和水那样自然，无需质疑。因此，我就像期待这个春天一样期待着《星球大战前传Ⅱ：克隆人的战争》。可我亦清楚，我的期待只是对儿时一个神奇玄妙梦境的眷恋，已经没有多少为影片本身激动的成分，甚至这期待仅仅只为了印证一句话：乔治·卢卡斯尚未江郎才尽。

《星球大战前传Ⅱ：克隆人的战争》，预告片称将在2002年5月16日正式公映。

关于电影：第一部《星球大战》电影是《星球大战》系列电影中标号第4的《星球大战：新的希望》，公映时间为上个世纪的1977年。此片获得第50届奥斯卡最佳艺术指导、最佳服装设计、最佳音响、最佳剪辑、最佳视觉效果和最佳作曲奖等6项金像奖。影片科技成分很高，一些特技效果在当时科技水平来看几乎是不可能完成的，有玩笑说导演卢卡斯获得过外星人的帮助，可想此片在当时的不可思议。

《星球大战》作为科幻电影史上的里程碑式作品，不仅照亮了科幻电影的未来，也开拓了特技电影的新天地。而根据其题材制作的游戏在玩家中亦是广有好评。这些游戏的名字也许玩家不会陌生：《星球大战：威胁潜伏》、《星球大战前传：极速飞车》、《星球大战前传：纳布之战》、《星球大战：银河战场》、《星球大战：反叛》……

关于小说：《杰迪归来》这篇小说，用作者的话来说，是想“通过对少年阿拉肯（即后来的帝国西斯黑勋爵达斯·瓦德，天行者卢克的父亲）的修业经历的描写，以另种角度阐述‘力’的实质和刻苦努力中不断进取的求索精神。”

杰迪的修炼

石头是不会飞舞的。无论这块石头是处于银河系中心的安菲行星，还是处于银河系边缘的约塔行星。它只是默默沉睡在地面上，安静地占据一处不大的地盘。

孩子终于在极度疲乏和困惑中睁开了紧闭的双眼，长长出了一口气。眼前这块石头冰冷依旧。一滴汗水糊住了眼皮，涩得眼内的水晶体一阵抽搐。他摇摇晃晃地站起来，呆呆望了石头好一会，不能抑制心里烦躁的怒火。一个飞起一脚将石头踢掉的恶作剧念头在心里慢慢浮现。念头越来越大，他的脚也开始不自觉地抽动。

最终孩子长叹了一口气，摇摇头，转过身，步履蹒跚地走向不远处的一座小土屋。身上的粗麻背心已经湿透了。小臂、小腿上捆绑着的沉重金属块，令他的足迹在树林软湿的泥地上深深陷落。阴沉的积雨云并没有消退，就有如孩子的心情。小雨又开始下了，将孩子的金发湿润，使它们乖乖地贴在额头上。

土屋里，一个身材高大的中年人正在合成熔炉上生起温暖的火焰。金属平底锅微微闪亮着灰白的光泽。孩子走进来，坐在一个土墩上。他沉默地看着火光，并不说话。

“看看墙壁上的字吧，它会使你树立自信。”中年人开腔了。孩子只微微地抬了一下头，又低了下来。墙壁上的字他已经看过了不下千百遍，一次又一次的艰苦磨练他也用稚嫩的肩膀承受了下来。但奇迹却没有在自己身上降临——他多么希望那块石头会凭空飞起来，就像他自己用脚踢的那样。可愿望始终还是愿望，并没有变成现实。尤里安（注一）说过的，他会成为有史以来最伟大的杰迪骑士……他对自己实在是没有了半点信心。

“你刚才生气了，并且，你起了歪念头，想用脚使石头飞舞起来，这实在是很不应该的想法……”中年人将一块块食物放进平底锅。暗暗的天色使火光越发明亮，从侧面映照出中年人脸上的几条稀疏皱纹。“‘力’是用来防御，用来保持平衡的。它能保护杰迪骑士不受伤害，继而纠正质和量的不平衡，而不是用于攻击、伤害和毁灭。生气、愤怒、恐惧、侵略；那是力的黑暗一面。一个真正的杰迪骑士是为了知识和防卫而使用‘力’的，不是为了进攻和伤害。”

“‘力’的黑暗一面会比光明的一面来得更加强大吗？”孩子怔怔地发问。

注一：尤里安即《星球大战前传Ⅰ：幻影的威胁》里的两个杰迪武士之一，贝恩·克诺比的师傅。

“不，那只意味着更容易的掌握，轻易的得到，因为迷失、困惑而投向黑暗的一面。”中年人陷入了沉思。“……这并不意味着成为一个真正的杰迪骑士——‘力’已经抛弃了服从于黑暗面的杰迪骑士。”

孩子迷茫地站了起来，望着屋外的苍穹。小雨滴答，树林里响起一种鹏的叫声，森戾，怪异。孩子又想起那枯盘交错的树根，软软的烂泥，腐叶和青草混合发出的气味……还有那块形状并不规则的，从来没有飞舞过的石头。他的心情有点烦躁。

“沉静，静下心来。使思绪平静下来。才能感到‘力’的存在，存在于你周围的所有空间之内……”

孩子努力平静心情。他使自己的思想静下来了。就像熟睡的宇宙，安详，寂寥。他的思想开始超越时间和空间，达到前所未有的高度……

茫茫的太空中，数以亿计的星辰在闪耀着光芒。每一颗星星，都是一个炽热的太阳；每一个太阳，都是一颗遥远的星星。在这广袤的空间中，蕴藏着无穷无尽的能量，它时时刻刻包围着我们，只要我们能够掌握开启它的钥匙，它就会为我所用……

它在流动，不停地流动，就像我们的生命，直到停止的那一刻。当我们感应到它的存在时，它就像太阳一样温暖……星星动了，由一颗颗的光点变成了一条条的光柱，思想的进程开始加速，回到那浩瀚的银河中心。

万千光柱中，一条鲜艳的红色分外惹眼。它跳跃、颤动、以固定的长度存在，随着思想的移动而移动，并显示出对心灵和智慧相交汇的喜悦。

思想开始放松，接触“力”的实质，感受“力”的强大。意识里，一缕缕细细的溪流不断涌动，奔淌，聚合，成为无坚不摧的江河，喷薄而出，直至……

孩子的面前有一个土墩，上面摆放着一把乌黑的短柄圆筒。粗壮的柄，有一个小开关，在顶部还有一个金属圆盘。突然，圆筒直立起来，向上的一端喷射出鲜红的光线，凝聚在一起，成为约一米半长的一束光柱，显示稳定的物质形态。空气中立刻响起了静电摩擦的嗡嗡声。这光束无疑很美丽，可也很危险——它的温度足以熔化所有存在的物质。

孩子的气息突然粗重起来，思维开始出现波动。光柱消失了。直立的圆筒“啪”地躺倒在干硬的土堆上。

“你一定感觉到了什么，让你的思想受到了干扰，你感受的‘力’紊乱了。”中年人的声音依然很平和。

“闪电……许多闪电……围绕着红色的光柱，红色变得暗淡……持续地暗淡……”梦呓般的话语从孩子嘴里传出。

“那是‘力’的黑暗一面，是具有攻击性和侵略性的黑暗之力。它阻挠着你走向光明，掌握真正强大的‘力’。你必须静下心来防御，防御……你才能感悟到纯正的、平和的能量，属于你的能量……”

“静下心来，防御，防御……”孩子的声音越来越低，终于歪倒在床上睡去。粗重的呼吸也转向缓和。

中年人走到屋外，望着乌云漫天的夜空，微微叹息。森林死一般的寂静，看不到光明重现的迹象。明天，又会是雷雨天气。

他的脑海里已经出现了一个穿戴着黑色斗篷，面色惨白的诡异身影。

“帕尔帕丁，你居然还没有死心……被参议院极力压制的你还想要东山再起……难道你也看上了这个有史以来最出色的杰迪骑士？难道你想把他引诱到‘力’的黑暗面，让他协助你达成你那冒险的阴谋？……”

中年人也掏出一个同样的黑色短柄圆筒，不安地凝视着。

当银白色的光柱照亮黑夜的时候，中年人闭上了眼睛。

约塔行星进入了旱季。已经有好些天没有下雨。下午，孩子背着一个粗糙的罐子，来到森林边缘的沙地。这是一片很大的沙地。中年人已经在这里等着他了。他从衣袋里拿出一把种子，交给孩子。

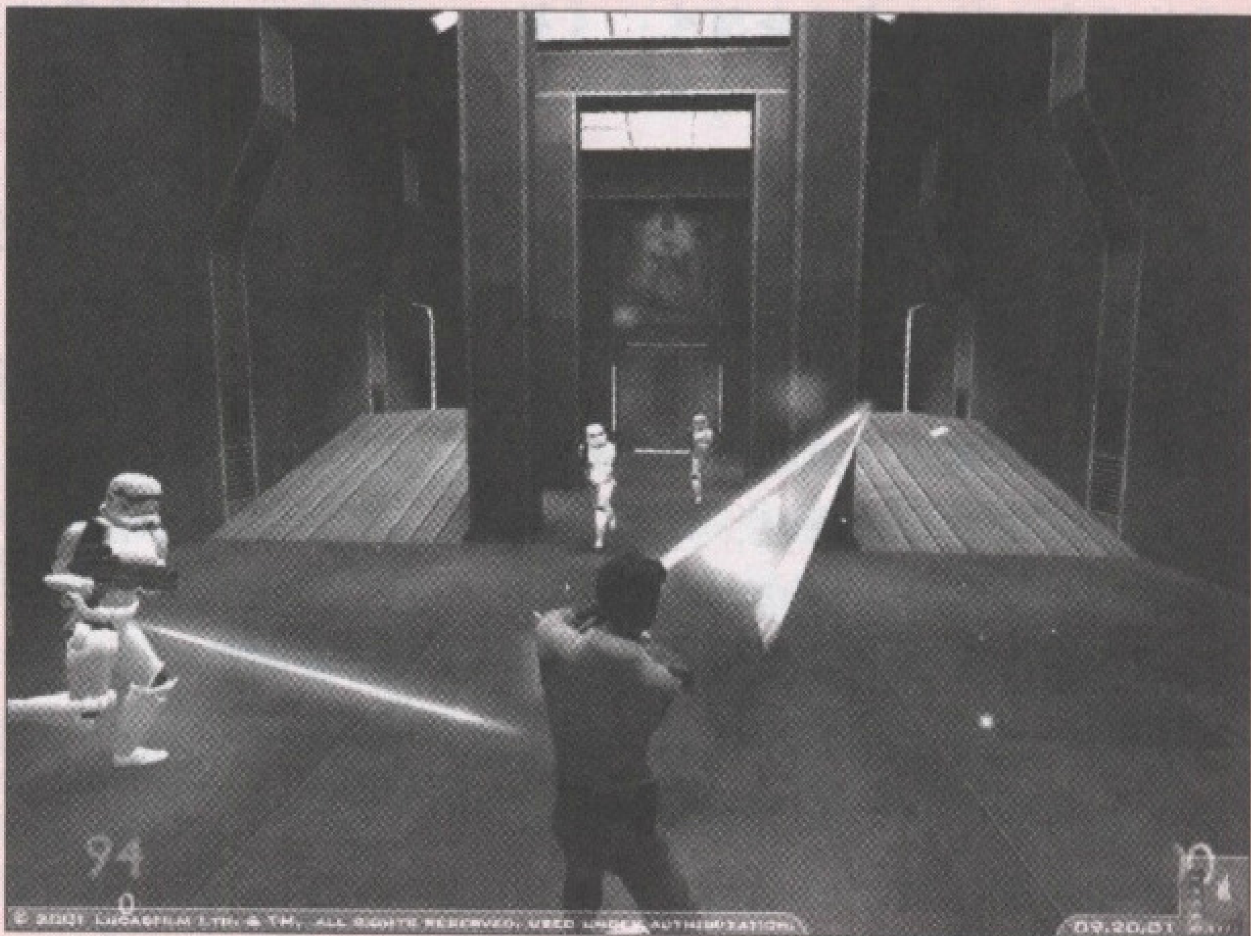
孩子不解地看着中年人。“这片沙地上没法子种出花来。这是沙地。再多的水也不够浇灌的。”他用一个金属勺舀了一勺水，泼在沙地上。水很快被贪婪的沙子吸干了。深深的水渍也变成了浅浅的印痕，仿佛在嘲笑中年人的固执。

“要相信‘力’。它无处不在。‘力’甚至可以使水流动的能量增大，给予这些液体无限伸延流转的空间。你要运用你掌握的‘力’和所学到的一切知识，它们能带给你极大的帮助。”中年人耐心地开导。

“可是这不可能，水没法使沙地有足够的湿润，并在沙地上保存下来。这是自然规律。”孩子有些沮丧。他望着罐子里的水，摇了摇头。

“没有什么不可能的事，关键在于自己去不去做。你在沙地飞车大赛中战胜西卡（注二）的时候，也没有什么人预料到你会赢，不是吗？可是你最后赢了，并得到了自由。那是你相信自己的智慧和能力，相信自己能够做到。而且你在困境之中也找到了行之有效的解决方法。‘力’会赐予你巨大的能量和希望，信心和智慧却要靠你自己去培养。当鲜花盛开的时候，你就能够成为最伟大的杰迪骑士。”中年人蹲下身来，盯着孩子的眼睛，一字一句地说。

注二：在电影《星球大战前传Ⅰ：幻影的威胁》中，幼年的阿拉肯·天行者依靠自己的卓越才华在沙地飞车大赛中战胜竞争对手西卡，从而从奴隶主那里获得了自由。



“现在，去做吧。”中年人坐在沙地旁的树墩上开始静思。孩子傻傻地望着这片并不算大的沙地——可是它的确很干燥。他丢下一颗种子，又淋上一勺水，种子还没有湿透，水就已经被沙子吸干了。孩子一勺一勺地泼着，水却不断被吸干。这的确是很令人恼火的一件事情。孩子不断告诫着自己：“静下心来，静下来。不能沮丧，不能生气，会有办法的。会的。”虽然这样的举动看起来有一些徒劳，但孩子仍然默默地坚持。

整个下午就在烦闷和失意中度过。孩子绞尽脑汁，却不能使沙地有半点地屈服。水罐里的水用完了，孩子去挑。可沙地始终没有一个完全湿润的时候。中年人看着孩子脸上的表情，由喜形于色到惊怒交集，再到忽喜忽怒……

晚上，孩子很不情愿地睡着了。在他看来，宁可把时间花在冥思苦想的训练上，也比这短暂的睡眠来得要好。中年人已经隐隐约约能够感觉到孩子体内的‘力’在缓缓流动，看来他的确在很大程度上开启了自己的智慧。紧接着，马上另一股强大的‘力’闯进了他的思想领域。中年人悚然站起，来到屋外。

映入他眼帘的是一个小矮人。长长大大的耳朵，苍白的头发，蓝色的手指，暗黄的长袍，褐色的拐杖。一双眼睛半闭着，整个形象就像约塔行星另一侧的格罗特（一种矮小的猪形生物——作者）。然而他实在蕴藏着非同一般的气息，让人畏惧，油然而生敬意。

约达祖师。所有杰迪骑士的师傅，一个真正的杰迪师父，“力”的最杰出的掌握者，最清晰的洞察者！

中年人跪下，双手交叉，轻抚胸前行礼。“伟大的约达老师，我实在不知道您这么晚还会到来，是为了什么事？”

“贝恩，你没有察觉吗？……帕尔帕丁的黑暗之力在流动，干预、骚扰这个孩子的修行，妨碍他成为正义的杰迪骑士。”小矮人的声音十分尖锐，却蕴涵着不可抗拒的柔和。数百年来与“力”的对话，早已使他成为洞察空明的智者。

“您于是亲自来指导他？共和国已经摇摇欲坠，参议院恐怕不能阻止帕尔帕丁……他唯一惧怕的就是老师您啊……”被称为贝恩的中年人惊疑不定。

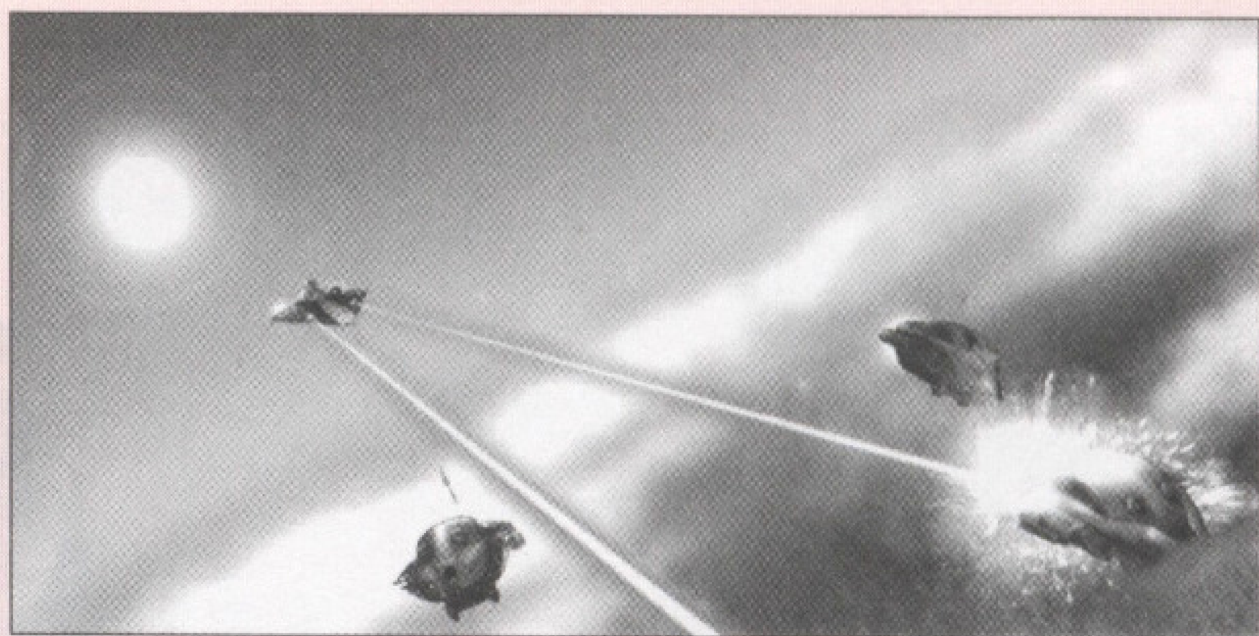
“不……参议院已不再信任我……因此我要回到达戈巴星球上去，也就是杰迪骑士最初接触力的地方。”约达微笑着说。他的大眼睛里则充满了深深的忧虑。

贝恩脸上的肌肉立刻扭曲，形成愤怒的表情。“参议院的元老们竟然要放逐您？他们难道不知道除了您以外没有人能和帕尔帕丁正面对抗吗——”他的话马上被约达打断了。小矮人的蓝色手指在轻轻地摇晃。“不能，我也不能。因为我已经预感到，如果我不走，就没有人能培养最后的杰迪骑士。你的学生阿拉肯，似乎并不是我们唯一的希望。”

贝恩吃惊地瞪大了眼睛：“您的意思是说，杰迪骑士将会面临灭亡的危险？”

“对，包括你在内——共和国的贝恩·克诺比将军。除非……除非这个孩子能够超越你和我，能够战胜帕尔帕丁。”约达的眼睛里又充满了希望。

“他当然能够做到。”贝恩显然对孩子很自信。“他将是除了您之外，银河系里最伟大的杰迪骑士。”



“一个人对‘力’的天赋越高，他受‘力’的黑暗面的影响就越发强烈。然而我们不能够改变‘力’在一个人身上体现的界限。阿拉肯如果受‘力’的黑暗面影响太频繁，自己又缺乏抵抗的准备，即使他的天赋再高，也会不可避免地走向反面。这就是命运。”约达长叹了一口气，显然不太满意贝恩的指导。

“您以前教过我，命运要靠自己掌握……不应该向命运屈服……”贝恩不理解。成为杰迪骑士以后，他第一次对“力”的信念产生了动摇。

“当然要这样。可是共和国的命运短时间内已经无法改变，这不是以个别杰迪骑士的个人力量就能够阻止的。希望在于未来，而不是盲目寄托于不切实际的理想。”

“我明白了……”贝恩陷入短暂的沉思。

“我要走了，你还有什么要问的吗？”

中年人猛地抬头。银白的光束在他的掌中亮起。“再指点我一次吧，约达老师。”贝恩的脸色随着光束的流转而越发刚毅。约达再次微笑着举起了手中的短木杖。

静电的嗡嗡声在光剑的一个短暂盘旋之后悄然终止。光剑只形成了两个短刺，就被约达的木杖引开。贝恩第一百六十三次跌坐在地。但他脸上的表情很兴奋，似乎已经领悟到了什么。

“你已经懂得使用‘力’赋予你的智慧，这实在是很了不起的进步。但我不明白，你为什么要模拟‘力’的黑暗面与我抗衡呢？你和帕尔帕丁毕竟不是同一类型的人，对黑暗之力的了解也相差太远。”约达迷惑了。

贝恩·克诺比沉默了一会，说道：“至少我已经知道，在黑暗之力的面前，我们不是肯定会失败的。会有一天，一个伟大的杰迪骑士成长起来，正确地运用‘力’的正义力量，照亮我们最黑暗的时刻，引导我们走向光明。”

约达也不禁折服于贝恩的坚定。“贝恩，你已经超越了我，我的意志曾经因为共和国的衰落而产生过动摇……我不能再做你的老师了。”

贝恩跪下向约达行礼：“不，约达老师，在与‘力’的交流上，我远远不能和您相提并论。”

“那么，”小矮人愉快地说，“如果阿拉肯不能成为这个掌握命运的人，我将在达戈巴行星等待，负责培养这位你推荐来的、最后的杰迪骑士。我会尽我所知所能，一定不让‘力’的希望消失。”

贝恩感激地点了点头。

“愿‘力’与你同在。”两人彼此道别。

（未完待续）



三喜临门，5月《锐》刊叠加赠送！

网络游戏

《霸业》完全正式版 附增6小时免费游戏时间

《倚天》完全正式版 附增4天免费游戏时间

杀毒软件

《乐亿阳COMMAND》完全正式版 支持在线升级

5月《锐》刊主打专题

《带上你的背包跟我走》——跟我走吧，天亮就出发，带上你的背包，独立走遍千山万水。

锐人类：《有话你就好好说——优质偶像新锐人类MC唐》

锐接触：《拍出你的天空》——数码时代，把一切都数字化，包括你的样子、你的天空

锐体验：念你如昔——RPG的历史，游戏业的潮起潮落，RPG的成长轮廓



广告

广告索引

万众 骏网 合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

图形图像制作全面通 II



更全面 更实在 更易学 更精彩

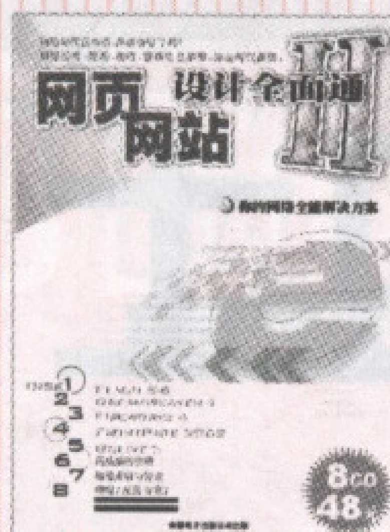
图形图像全面掌握，多媒体的世界更精彩

- 经典的图形处理软件 Photoshop6
- 最好的矢量图设计软件 CorelDraw10
- 最好的图形原创软件 Freehand10
- 专业美工设计软件 Illustrator10
- 专业网络图形图像软件 Fireworks4
- 简易、高效的图片硬派 PhotoImpact6
- 实用丰富的——创作素材

8CD 48元

超值赠送：
价值19.8元的《扑克牌游戏大全》

网页网站设计全面通 II



你的网络全能解决方案

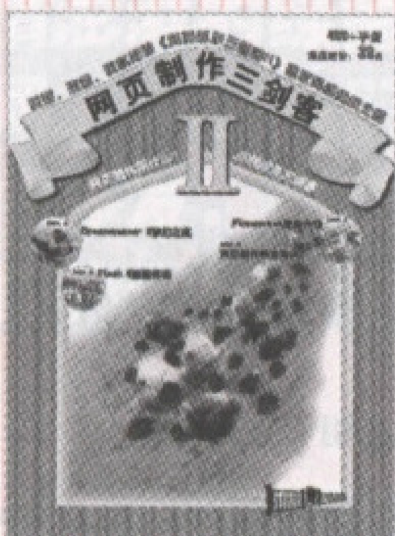
- Flash 5\6
- DreamWeaver 4
- FireWorks 4
- FrontPage 2002
- Golive 5
- 网络编程宝典
- 精选素材与特效
- 超值赠送价值 58 元的《防黑专家》个人电脑版防火墙

8CD 48元

附《网页网站设计最新技巧》手册

网页制作三剑客 II

更新、更全、更实用的《网页制作三剑客 II》圆你网络纵横之梦



4CD+手册 38元

- 新增功能
- 完全教程
- 高级技巧
- 实例制作
- 滤镜插件
- 源码放送
- 高级教程
- 佳作欣赏
- 相关软件
- 网页素材

本产品容量为四张光盘与《网页网站设计制作》手册，包含最新的 Flash6 测试版，Dreamweaver5 前瞻，fireworks4 的最新升级，齐全的滤镜、插件，系统全面的教程与技巧，由浅至深的实例制作等等……。

10000种实用工具集萃 II



- 系统工具
- 网络工具
- 图文媒体工具
- 编程开发工具
- 黑客安全工具

6CD 48元

各类实用工具的全面收集，超大的容量、细致的分类、丰富的内容、精美的制作，内容涵盖了计算机 6 大领域 132 个分类

超级兔子魔法设置

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

整合 **超级IE保护器**，全面修复并保护被恶意网站修改的各项IE设置，还可以屏蔽网站弹出的广告窗口。20大类若干功能，覆盖Windows系统的方方面面，令你随心所欲，

玩转Windows！

超级赠送：

- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子终极加速
- 超级兔子修理专家
- 超级兔子IE保护器

光盘版特酷价 25元

适用平台：Windows 9x/Me/NT/2000/XP

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　　诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购 万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

(邮购免邮资)



北京晶合时代软件技术有限公司 BEIJING KING-HOPE CO.,LTD 《大众软件》邮购中心

购以下游戏卡者，可享受特价优惠，量大从优，对网吧及集团用户，采取直销方式，详情请来电咨询。

邮购中心特别推出买卡优惠活动

游戏卡名称：	零售价	商品名称	商品价格	商品名称	商品价格	商品名称	商品价格
联众年卡	120	索尼Playstation2	2100元	三国无双（ps2）	350元	GBA烧录器+256M烧录卡	1490元
联众季卡	35	美版XBOX	3500元	DEAD?OR?ALIVE?2(生与死2)(ps2)	470元	GBA烧录器+64M烧录卡	530元
网星欢乐卡	30	日版XBOX	2790元	鬼武者（ps2）	350元	GBA金手指卡	220元
千年储值卡	28	GBA	550元	生与死3日版（xbox）	530元	GBA原装卡盒	10元
红月月费卡	28	燃烧战车 2（ps2）	380元	寂静岭2（XBOX版）	520元	GBA耳机+手链	27元
WGS620点点卡	30	吸血鬼之夜（ps2）	450元	幻魔鬼武者（xbox）	520元	GBA盔甲	20元
WGS1060点点卡	50	太空战士10（ps2）	520元	PS2电源	120元	GBA高亮小灯	15元
万智牌		实况?2000最终版（ps2）	350元	PS2电源	90元	GBA皮套	10元
第七版起始包	65	NBA Night（ps2）	350元	PS2电源	45元	GBA对打线	18元
第七版补充包	25	新高达（ps2）	350元	PS2打鼓机	170元	GBA防紫外线保护贴膜	10元
奥德赛比赛用牌	80	RIDGE RACER 5（ps2）	350元	PS2遥控器	38元	GBA防紫外线保护贴膜	35元
奥德赛补充包	25	血腥咆哮/BLOODYROAR3（ps2）	380元	PS2支架	20元	GBA小包	20元
大战役比赛用牌	80	生化危机维罗尼卡完全版（ps2）	380元	PS2四分叉	125元	GBA2合1放大镜（加灯）	25元
大战役补充包	25	实况NBA2001（ps2）	380元	PS2组装枪	160元	GBA充电器+电源	35元
绝境肥包	200	首都高（ps2）	350元	PS2原装震动手柄	175元	GBA扩充充电、震动手柄	53元
绝境补充包	25	实况5/胜利十一人（ps2）	380元	PS2原装8M记忆卡	230元	GBA9合1套件	88元
大战役小说	28	装甲核心（ps2）	380元	新型GBA烧录器	395元	GBA伸缩灯	18元
龙枪编年史（1、2、3部）	84	决战2普通版（ps2）	480元	GBA可擦写卡	195元	GBA青蛙灯	18元
龙枪传承	24	蚊（ps2）	350元	GBA2合1握杆	33元	GBA3合1放大镜	38元
龙枪传奇（1、2、3部）	66	寂静岭2（ps2）	460元	GBA3合1握杆	25元	GBA充电器+充电电池	55元
黑暗精灵（三步曲）	54	时空枪手2(ps2)	690元	GBA电视转接器	480元	GBA组合件	18元

索取目录需寄3元邮费，点击www.jhpop.com/soft/index.htm上网查询目录。

每次邮购需加5元邮费，北京市内可送货上门。

邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱（100089）

收 款 人:《大众软件》邮购中心

咨询电话:010-82634092 82634107 E-mail: post@jhpop.com

主机邮费：3 0元

联系人：张先生

联系电话：010-82634062

E-mail: webmaster@jhpop.com

TREND MICRO 趋势科技

空中杀毒独步全球·网络时代明智选择

趋势科技

防毒精灵2002

全面封杀 病毒 黑客



防毒精灵2002 全面防、查、杀十大入侵途径，第一时间内提供解决方案 全天监视十大病毒可能入侵的途径，包括：软盘、网站浏览、文件下载，局域网，BBS、E-mail、网络共享文件夹(Shared folder)、CD-ROM、PDA等无线病毒、ICQ等聊天软件等。随时检测是否有病毒入侵或破坏系统，包括：程序执行前病毒检查、文件由外界(软盘、Internet、BBS、局域网)拷贝进入系统时的实时病毒检查，及软盘插入时的引导型病毒检查，构筑更严密安全环境。防毒、查毒、杀毒，样样全！

- 瞬间自动升级
- 独创预测杀毒
- 隐形防火墙
- 智能“木马杀手”
- PDA防毒
- 高标准服务

TREND MICRO 趋势科技中国 新趋网络科技（上海）有限公司

上海市淮海中路222号511室 服务电话：800-8208876 传真电话：（021）53966407

电子邮件：VirusBuster@trendmicro.com.cn 网址：http://www.trendmicro.com.cn

缉毒总动员

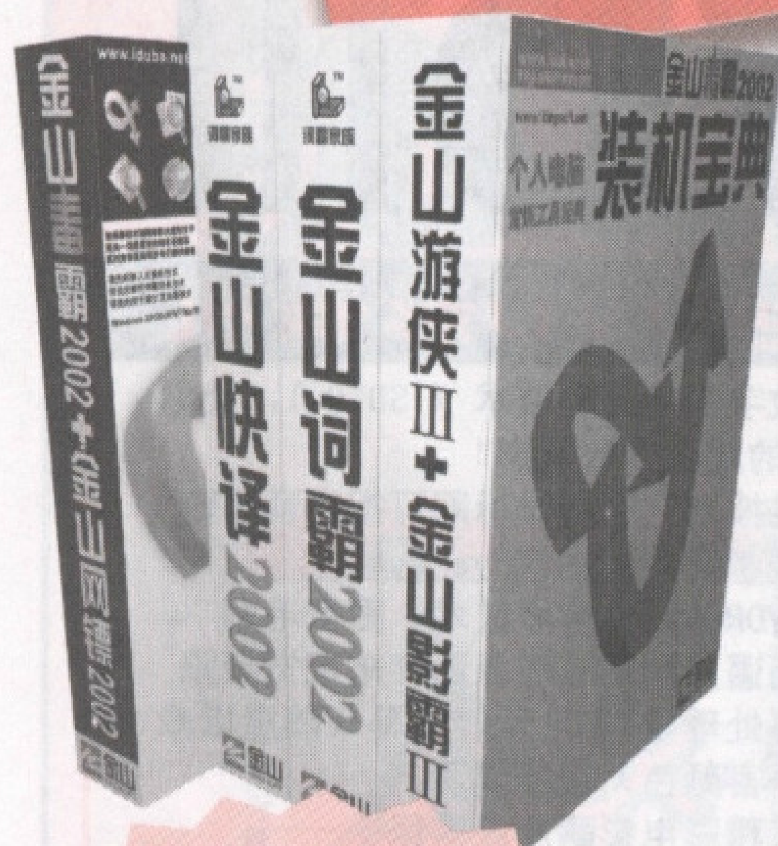


奔走相告

买杀毒软件，只需
再加50元，即可得到总
价值高达510元的金山毒
霸2002装机宝典，内含
个人电脑必备的6大发烧
工具。

非常超值！

个人电脑发烧工具金典



金山毒霸2002

装机宝典

总价值510元
上市惊喜价238元
4月27日 2万套全国限量发售

内含

《金山毒霸2002》 《金山词霸2002》 《金山游侠III》
《金山网镖2002》 《金山快译2002》 《金山影霸III》

注：《金山毒霸2002》包含《金山网镖2002》，《金山游侠III》与《金山影霸III》为合集

金山单词通2002、金山打字通2002、金山书信通2002 全新上市

金山软件股份有限公司 地址:北京市9636信箱-6A4 软件俱乐部收(100086) 网址:www.kingsoft.net 传真:010-62638287 客户服务热线:010-86243222 免费热线:800-810-5770(北京)
技术支持联系方式:support@kingsoft.net 经销商订货热线:010-62638312 总机:010-62524868 OEM热线:分机248 OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net 集团购买热线:分机186
欢迎网上订购:卓越网JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式:club@kingsoft.net 俱乐部热线:010-86243222 欢迎邮购 邮资5元



全新技术

- 内存嵌入邮件监控
- 协议层邮件双向过滤
- 未知邮件病毒行为判断

全新功能

- 智能邮件监控系统

  无需修改用户账号，收发邮件时对病毒均可自动拦截，彻底终结各种已知和未知邮件病毒；

- 邮件泄密拦截系统

  全面阻止病毒、木马及恶意程序自动发送邮件导致的泄密行为，杜绝机密文件被病毒恶意发送他人；

- 恶意网页防范系统

  洞察恶意网页陷井，有效滤除各类恶意代码，免遭文件被删除或硬盘被格式化，实现安全浏览；

- 独创内存病毒监控系统

  攻克传统杀毒软件无法有效防范内存型病毒的世界性难题，无需补丁程序，即可彻底免除红色代码等恶性病毒的攻击。

瑞星杀毒软件

邮 件 病 毒 终 结 者

2002增强版

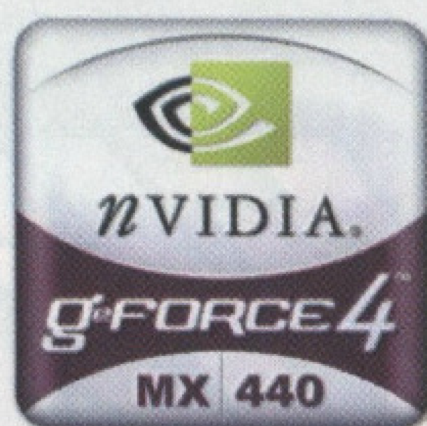
新品送 价值60元 30M 163收费邮箱

RISING 瑞星 北京瑞星科技股份有限公司

址：北京市海淀区中关村大街22号·中科大厦13层　邮编：100080　公司总机：010-86243399　免费咨询：800-810-6010

：http://www.rising.com.cn　技术支持：010-86243236　安全培训：010-86243399转550~551　紧急救援：010-86243399转550~551

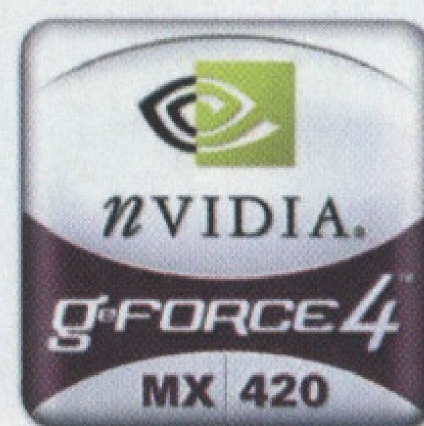
修复：010-86243399转550~551　技术支持信箱：rs@rising.com.cn　销售业务：010-86243399转300





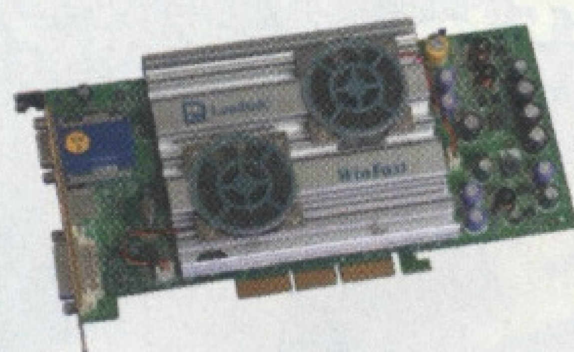








深入GeForce4家族



——GeForce4系列显卡纵向比较

——主流GeForce4 MX440横向评测

电脑新时代

002年第1期配套光盘

随盘赠送快速安全防病毒软件

d AntiVirus《电脑新时代》特别版

驱动宝典
硬件图库
工具宝库
游戏试玩

《电脑新时代》2002年5月号倾力奉献

同期赠送光盘一张

内含大量实用工具软件、硬件驱动和游戏试玩

带领你英勇的猪部下衝鋒陷陣

「百戰天蟲」猪頭版

战地猪影

HOGS OF WAR

漂亮的3D地形

无数的武器种类

25关热血的战争场景

把你的敌人炸成猪酱

38元 5月开打

附赠猪的冤家对头—流氓兔

横冲直撞 6



体验极速的飚车快感

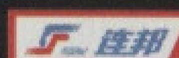
躲避难缠的公路巡警

享受第一的丰厚回报

48元 5月狂飙

附赠精美名车赏析画册





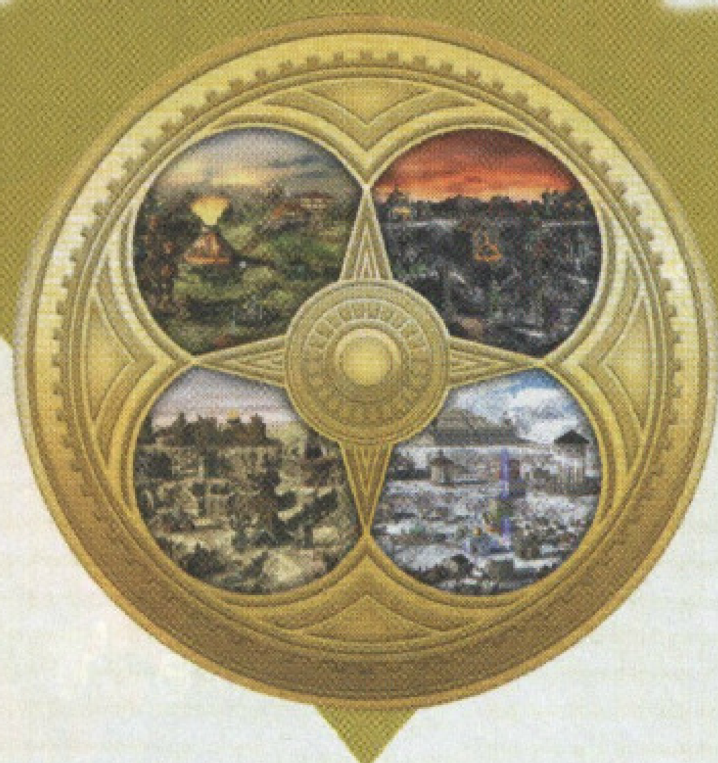
北京连邦软件股份有限公司 出品

电话：010-62525338 传真 010-82618047 网址

魔法与力量的新章

《英雄无敌Ⅳ》全面解析

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC



晶合实验室

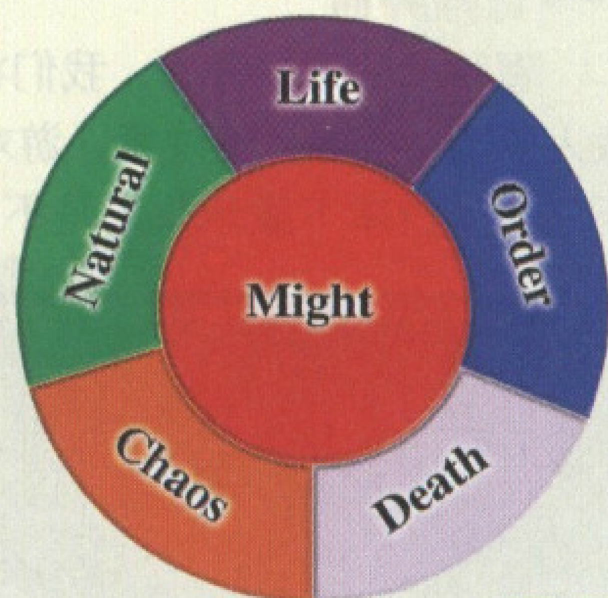
庄周在年轻的时候，有一天夜里他梦见自己变成了一只蝴蝶。在那个冷雾迷漫的早晨，他躺在床上想：不知是我梦见了蝴蝶，还是蝴蝶梦见了我。

在玩“英雄无敌”的时候，我也常常产生这样的恍惚。什么是“真实”的？它等同于“现实”么？当那熟悉的音乐再一次响起，你将不再属于你自己，你要面对那些来自古希腊的牛头怪、英格兰的圣骑士、埃及的木乃伊、罗马尼亚的火龙、巴比伦的美人鱼；还有那些常年隐居在黑暗中，为信仰而苦苦修炼的亡灵巫师和僧侣们……他们在想些什么？如果他们梦见了我们的世界，那每秒闪动几十次的显示器，会不会就是他们手中用来洞察过去与未来的水晶球？

HEROES OF MIGHT AND MAGIC，掌握力量与魔法的英雄们，今天，他们又回来了！已经陪伴我们6年，让我们为之奋斗的埃拉西亚王国已经毁灭在一场巨大的爆炸中。我们来到了一个新的大陆——埃西利亚（Axeoth）。旧王国的幸存者们，将在这个新的世界中写下自己的伟绩。如果你认为“英雄无敌”系列的第2和第3代作品都不过是对前作的完善，那么《英雄无敌Ⅳ》则是一种重生。这正如魔法门的伟大先知索利摩尔所说的：“昨夜，我第一次做了一个超越八百年时空的梦，恐怕我的梦是真的……”

随后你将看到的内容，是本刊独家制作的《英雄无敌Ⅳ》详尽剖析。相信它一定会对你即将展开的征程有所补益。

全新的《英雄无敌Ⅳ》



一直以来，“英雄无敌”系列在国内玩家中的受欢迎程度都是很高的，从这一点来说，就是“魔法门”系列也无法与之相比。“英雄无敌”系列如今已经推出了4代，可以说每代之间都有着非常大的变化，而4代较之前作的变化，只能用“翻天覆地”来形容。

《英雄无敌Ⅳ》的英文名称是这样的：“Heroes of Might and Magic Ⅳ”。仔细分析一下，发现这个名字中有3个重点词汇——Heroes（英雄）、Might（力量、战斗）、Magic（魔法），而这3个词基本上包含了这款游戏的所有内涵。

首先说一下英雄，没有主角的游戏是没法玩的，而“英雄”正是这个游戏的主角，4代中的英雄的作用较之3代有了很大的改变——英雄可以亲自上战场作战了！这种变化使得整个战场上的战略和战术都发生了根本性的变化，英雄是强大的，同时也是弱小的。说他强大，是因为英雄可以利用自己的技能和魔法，引导自己的部队走向最后的胜利；说他弱小，是因为他毕竟只是“一个人”，无法与对方大量的部队血肉相搏。如此，如何有效地利用英雄，就是《英雄无敌Ⅳ》玩家应该首要考虑的问题。

当然，也有人说，4代中的英雄没有了个性，同种族同职业的英雄就是一个模子刻出来的。其实我们觉得这种说法有些苛求了，在英雄亲自上战场的情况下，如果每个英雄又都有其特异的技能，那么整个游戏的平衡性是无法维持的。

4代中的战斗也是改变巨大，虽然英雄也参加了战斗，可是战场上的主力还是由各式各样的兵种组成。本作中兵种较3代有所精简，放弃了兵种升级的概念，但不同等级的兵种实力差距扩大，使整个战斗的构架更加合理。每个兵种至少还拥有一项特殊的技能，使得战法更加丰富。新加入的“先攻”、“反先攻”等技能，如何很好地被利用，也是玩家们需要仔细考虑的问题。这里就不再讨论具体的战术了，请参看后文的战术讨论。

“招兵”的体制也有很大改变，2级以上的兵种只能“二择其一”来建造，取舍就变得至关重要。兵种也不再是每周成长一次，而是根据级别的不同变成数天招一次，这使得“周末打击战术（利用对方无法招兵而在周末攻下对方城堡，招对方兵的战法）”难度大增，别小看这一点，这使游戏在整个战略层次上发生巨大变化。

魔法也是“英雄无敌”系列永恒的主题，本作中英雄魔法和技能更加紧密结合，形成了一个近乎完美的体系。

3代中的魔法采用“火、地、水、风”等体系，繁杂而略显混乱，4代中的魔法分为混乱、有序、生命、死亡、自然，5种魔法相生相克，分别与5个种族相对应，都与力量（对应野蛮人族）有着亲密的关系（图）。技能体系在本作中也有很大调整，去除了一些不太重要的，而且采用了5级体系，主要技能和第二技能的关联和区分也更加合理。技能和种族也作了相应的对应，由此引出了英雄的职业、转职等系统，更成为本作的一个亮点。每个种族只能修建自己和相邻两系的魔法塔，招募自己和相邻两系的英雄，而野蛮人族完全没有魔法塔之类的建筑却可以招各族的英雄。这诸多改变让人能更加体会到“内涵”对一个游戏有多重要。

在即时游戏大行其道的今天，“英雄无敌”系列还稳守“回合制”的阵地，并推出如此优秀的大作，仅就这一点就是值得嘉许的，不管怎么说，这一大作是玩家绝对不能错过的。

3DO™

3DO公司总部位于美国加利福尼亚州的红杉市，是一家为高级娱乐系统，包括PS2、PS、N64、GBC、GBA在内的各类游戏主机以及基于PC、Macintosh和Internet平台，开发、发行及销售交互式娱乐软件的游戏公司。它成立于1991年，最初主要从事电视游戏主机的研发工作，并于1993年6月研制出了世界上第一台32位的电视游戏机——3DO，1994年3月正式向市场推广发售。但因种种原因，1995年3DO游戏机销售业绩大幅度下降，3DO公司终因残酷的竞争败下阵来，并终止了其电视游戏机硬件平台的后续开发工作，转而向当时方兴未艾的电脑游戏行业进军。1996年3DO正式更名为3DO STUDIOS，随后又斥资1300万美元收购了New World Computing公司，并加大了网络游戏的开发力度。至此以后，《魔法门》、《魔法门之英雄无敌》等叫好又叫座的经典系列游戏的续作相继问世，3DO以事实证明了自己的价值。“我们要做最好的游戏”——这就是3DO。

上手指南

冒险界面

冒险就从这里开始，我们将在这里探索地图、与敌人战斗、访问建筑和城镇、察看敌人的资料等等。请注意，游戏支持800x600、1024x768、1200x1024三种分辨率，在不同的分辨率下显示效果是不同的，在较低分辨率下一些选项将无法显示。



①冒险地图：在游戏开始的时候，大部分地图都被黑幕遮盖，当你的部队探索地图时，黑幕将会打开。在你视野之外没被黑幕遮盖的地方将会用"迷雾"的方式显示，你只能看到地图上的建筑和地形，却看不到中立部队和敌人。只要你把鼠标移动到相应的位置，就会显示出该处的坐标和地形。

②小地图：冒险地图的缩微版本，城镇和部队将用你初始选择的颜色表示。

③资源：表示你所拥有的资源数量。

④军队头像：出现在这里的是你这支部队中最强大的生物或英雄。被选中的英雄头像会用高亮显示，头像左边的绿色槽代表移动力，右边的紫色槽代表部队的实力。

⑤城镇状况：左边为你拥有的城镇的状况，绿色槽表示建筑规模，右边缩微地图上黄色的亮点为该城镇的位置。

⑥部队显示：显示你部队中士兵的种类和数量。（若你选择1200x1024的分辨率，在部队显示的上面还会出现英雄的技能或者部队的特殊能力）

⑦日期：它显示了当前的日、周和月份。

⑧冒险按钮：从上至下依次为系统菜单、游戏菜单、地面地下转换、施展法术、移动部队、市场、王国总览。

英雄属性界面



①英雄状态：在英雄状态最左边是英雄的头像，头像的右边择是英雄的名字和级别、职业。比如图示的英雄Rahjuu就是一个7级的死亡骑士。右边的两项分别是部队的士气——决定部队攻击次数和幸运——影响部队将会造成和受到的伤害。在名字下面是该英雄的各项属性：

伤害值、近身攻击力、近身防御力、速度、经验值、生命值、远程攻击力、远程防御力、移动力、魔法值、弹药数量

在移动力和魔法值一栏中括号里的数值表示移动力和魔法值的上限，上面的数字表示剩余的数量。

②技能：每个英雄都能学习5种初级技能——即技能栏中最左边的一个，每个初级技能又能引伸出3种2级技能。

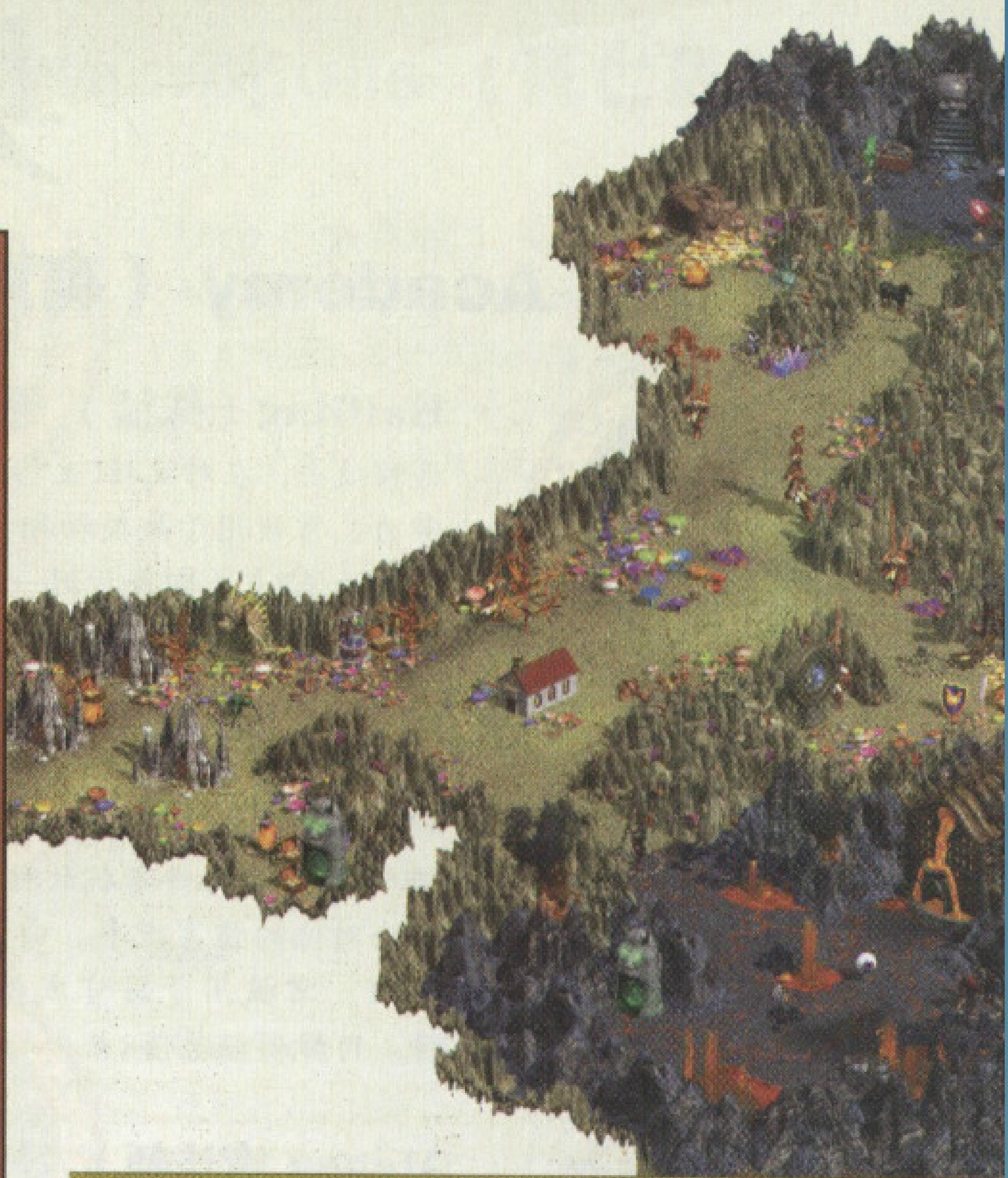
③装备栏：在这里显示了英雄身上所佩戴的各项装备，用鼠标点击相应的装备即可看到它的属性。

④物品栏：这里先是的是英雄身上携带的药水、未使用的装备等物品。

⑤部队状态：最左边的是部队的阵型，有三种阵型可供选择，正在使用的阵型会用高亮显示。按住"Shift"在一支部队上用鼠标左键把它拖动到另一个圆形内，可以实现部队的分割和移动。用部队显示右边的双箭头符号也可以做到同样的效果。

战斗界面





①作战地图：在这里你可以看到每支部队的数量和特性，请注意，地图上的摆设并不只是个噱头，它将会影响你部队的移动和远程兵种的攻击力。

②魔法：点击这个按钮你可以选择该英雄或魔法兵种所能使用的魔法。

③防御：选择这个状态的部队，将在战斗中获得额外的防御力。

④等待：这是《英雄无敌IV》中最重要的选项之一，你可以通过它略过目前的行动阶段，但是这次行动机会将被保留，以便你在更好的时机下使用。在一个回合之内一支部队只能选择一次该选项。

⑤操作选项：在这里决定部队的攻击和移动，同要的操作也可以通过鼠标实现。

⑥自动战斗：将由电脑来代替你完成全部战斗操作。

⑦战斗选项：在这里你可以调试游戏的音乐、音效和显示效果。

⑧逃跑：选择逃跑之后你将会失去所有的部队，你的英雄则会直接出现在你城镇的旁边。

⑨投降：如果你的敌人是有英雄带领的部队，选择投降可以用损失一部分资源的代价来保住你所有的部队和英雄。在与中立部队的作战中不能投降。

①城镇地图：你所拥有的建筑都会显示在地图上，你可以在这里雇佣英雄、建造建筑、招募部队。

②城镇状况：同冒险界面。

③部队储备：每个种族有6种部队可供招募，在这一栏中显示的就是你目前可以招募的部队的种类和数量，未显示出的部队需要你建造相应的建筑才能招募。

④部队状态：最左边的城堡和帐篷标志可以方便的让所有的部队出城和进城。

⑤城镇选项：点击这个类似卷轴的标志，会拉出一个菜单，在这里你可以选择建造建筑、召唤生物、雇佣英雄、学习魔法、察看囚犯、选择城主、进行资源交换。

城镇界面



兵种介绍

巫师族 Academy（有序系）



Halfling（侏儒）等级：1

远程攻击，在对抗4级生物时可产生额外伤害力，常被用于战役初期抢占资源。可提供经验值7点（即每打倒一个，英雄所能得到的经验，前提是英雄不能阵亡，下同）。



Dwarve（矮人）等级：1

矮人有50%的几率抵抗敌对魔法，并且攻击魔法对他的伤害减半。由于速度慢不利于进攻，常被用于防守或保护远程攻击兵种。可提供经验值8点。



Mage（魔法师）等级：2

魔法师不能像以前那样远程攻击了，尽管他可以施展更多的魔法，但在对付中、高级兵种时仍显得力不从心。可提供经验值38点。



Gold Golem（金魔像）等级：2

相当于矮人加强型，有75%的几率抗魔，攻击魔法对其只有25%的伤害力。虽然速度慢，但由于HP高且攻防强，所以仍不失为一种不错的攻击力量。可提供经验值51点。



Naga（蛇后）等级：3

蛇后在攻击时敌人不能反击，再加上它不错的攻防能力和生命力，如果能尽早出击的话往往能给敌人以沉重的打击。可提供经验值157点。



Genie（神怪）等级：3

神怪是巫师族里唯一可以飞行的兵种，加上它拥有不错的魔法能力，因此在战斗中还是有些实用价值的。可提供经验值105点。



Titan（泰坦）等级：4

泰坦可远程攻击，在近身战斗中攻击力不会削弱；坚强的意志使其不受混乱系魔法的影响，在遭到混乱系生物攻击时也可以减少伤害。可提供经验值616点。



Dragon Golem（傀儡龙）等级：4

巫师族当之无愧的顶级兵种，除了超强的攻防和生命力外，还有令对手恐惧的先攻和反先攻技能，使它在战斗中占尽优势。可提供经验值630点。

龙族 Asylum（混乱系）



Bandit（强盗）等级：1

1级兵种和不会探路术（Scouting）的英雄是无法发现强盗的，而对于2级兵种和只会初级探路术的英雄来说，在冒险地图上强盗仍可隐身。可提供经验值7点。



Orc（半兽人）等级：1

在短距离远程攻击中半兽人可以发挥更大的伤害力，而在长距离远程攻击中它的伤害力被大大削弱了，另外半兽人的近身攻击力不会被削弱。可提供经验值10点。



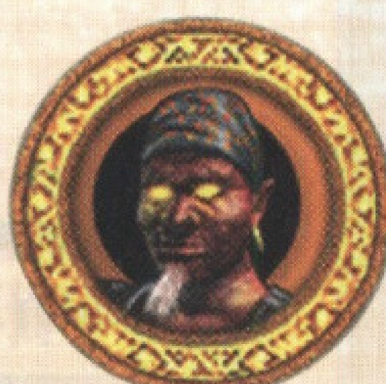
Medusa（美杜莎）等级：2

美杜莎的远程攻击次数是无限的，而在近战中有可能将对手石化，并且其攻击力不会被削弱。很显然，它比弓箭手要实用得多。可提供经验值52点。



Minotaur（牛头怪）等级：2

牛头怪有30%的几率隔挡对手的物理攻击，这使它在2级兵种中显得非常出色，可成为战役中前期的主力兵种。可提供经验值53点。



Efreet（火魔）等级：3

火魔是不错的飞行兵种，以火攻击敌人，同时对火系攻击有一定的抵御能力，它的火盾能使攻击它的敌人同样受到伤害。可提供经验值161点。



Nightmare（梦魇）等级：3

梦魇的HP较高，它最大的“优点”就是能给对手生物造成恐惧，使其停止行动1回合，而这往往就是获胜的关键所在。可提供经验值148点。



Hydra（九头蛇）等级：4

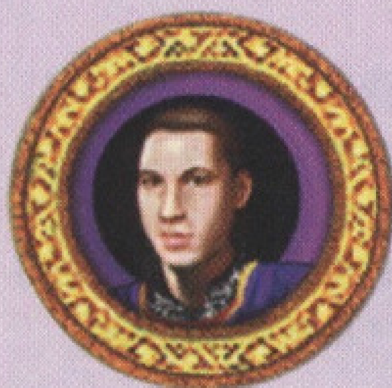
九头蛇可以同时攻击它周围的所有敌人，并且被攻击者不能反击，不过应该很少有人会成心拿大群生物去“围攻”它的。可提供经验值617点。



Black Dragon（黑龙）等级：4

飞行，免疫所有敌对魔法，黑龙以龙之气攻击一条直线上的两支部队。其超强的能力和高昂的价格，使它无疑成为本游戏中的最强兵种。可提供经验值1233点。

人族 Haven（生命系）



Squire（护卫）等级：1

如果同护卫作对的敌人不是很“健壮”，就有可能被护卫手中的链锤击晕，导至1个回合无法行动，不过反过来护卫则很容易被击毙。可提供经验值7点。



Crossbowmen（弩手）等级：1

虽然弩手的速度较慢，但他的远程攻击力不论距敌人多远都是同样的不打折，这个能力使他在战斗中多少取得了一些优势。可提供经验值9点。



Pikemen（枪兵）等级：2

枪兵因其手中握有长枪而能在敌近身部队的攻击范围外打击敌人，另外其反先攻击能力使他在战斗中可得到“公平”的待遇。可提供经验值35点。



Ballistae（弩车）等级：2

弩车的速度慢到了极限，不过它的攻防比弩手强，攻击力同样不受射程的影响，而且就连城墙这样的障碍也挡不住它的攻击。可提供经验值44点。



Crusader（十字军）等级：3

十字军在攻击和反击时都会连击两次，也就说他可能在1回合中进行4次打击。另外他对死亡系魔法免疫，对死亡系生物的攻击可降低伤害。可提供经验值124点。



Monk（僧侣）等级：3

远程攻击，近战时伤害减半。僧侣对死亡系魔法免疫，对死亡系生物的攻击可降低其伤害。可提供经验值107点。



Champion（骑兵）等级：4

骑兵是高级兵种中生命力最弱的，但相对的招募价格也低得多，而且其先攻和冲锋技能也很实用。可提供经验值320点。



Angel（天使）等级：4

高速飞行，天使可复活其他兵种和英雄，这个能力最适用于那些率领强大军队而自己不堪一击的英雄，不至于让他们打赢了仗而得不到经验值。可提供经验值620点。

鬼族 Necropolis（死亡系）



Imp（小恶魔）等级：1

小恶魔可以飞行，它在战斗中能将敌人英雄或生物施法时所消耗的魔法吸收一部分，并传送给我方最邻近的英雄或有施法能力的兵种。可提供经验值5点。



Skeleton（骷髅兵）等级：1

骷髅兵对远程攻击有额外的防御力，大概就是因为它那“削瘦”的身体上有太多的空隙可让箭支穿过吧。可提供经验值6点。



Cerberu（地狱犬）等级：2

地狱犬的3个狗头可同时攻击3个敌人，并且被攻击者不能反击，这使它在初期战役中显得非常实用。可提供经验值44点。



Ghost（鬼魂）等级：2

鬼魂是防御力极高的飞行兵种，可将敌人老化而使其行动变慢、攻击减弱，它的生命恢复和抗物理攻击能力使其成为一种让对手感到难缠的兵种。可提供经验值33点。



Vampire（吸血鬼）等级：3

吸血鬼是综合素质不错的飞行部队，速度快，攻防力强；它可将敌人的生命力吸给自己，被它攻击的敌人不能反击。可提供经验值205点。



Venom Spawn（毒卵）等级：3

毒卵是具有强生命力的远程攻击兵种，同时还拥有毒攻击能力，但在近战中的攻击力减半。可提供经验值201点。



Devil（魔鬼）等级：4

魔鬼的传送移动使它可以直接到达对手身后，它召唤恶魔生物的能力会给战局胜负带来影响。魔鬼对生命系魔法免疫，可减弱生命系对它的攻击。可提供经验值614点。



Bone Dragon（骨龙）等级：4

骨龙就是一堆在天上飞的骨头，其综合素质并不比黑龙差，防御远程攻击的能力是最强的，还可给敌人生物带来恐惧而使其不能行动。可提供经验值621点。

精灵族 Preserve（自然系）



Sprite（小仙灵） 等级：1

小仙灵是攻击力很弱的飞行兵种，被她攻击的敌人不能反击，可能是因为她太渺小了吧。可提供经验值7点。



Wolf（狼） 等级：1

精灵族的狼可用其爪子攻敌两次，它的综合素质并不比小仙灵强多少。可提供经验值11点。



Elf（精灵） 等级：2

精灵出色的箭术使其在攻击时能连射两次，同时还拥有先攻的能力，但在近战中攻击力会减半。可提供经验值43点。



White Tiger（白虎） 等级：2

白虎速度快且有先攻能力，是初期战役中素质不错的兵种。可提供经验值53点。



Griffin（狮鹫） 等级：3

狮鹫是精灵族中实用价值很高的一个兵种，可以飞行，并且有无限反击的能力。可提供经验值154点。



Unicorn（独角兽） 等级：3

独角兽在攻击时有一定的几率让敌人致盲，同为3级兵种，其综合素质略逊于狮鹫。可提供经验值120点。



Faerie Dragon（仙女龙） 等级：4

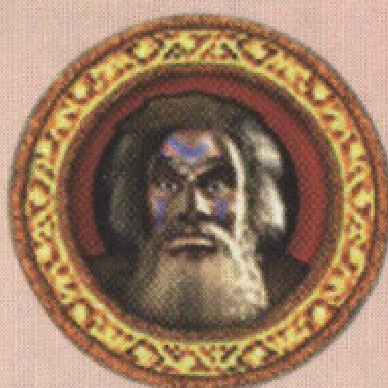
在高级兵种中仙女龙有自己的特色，那就是它强大的魔法能力和魔法反射能力，可以让施法的敌人自己也受到打击。当然，仙女龙也是会飞的。可提供经验值612点。



Phoenix（凤凰） 等级：4

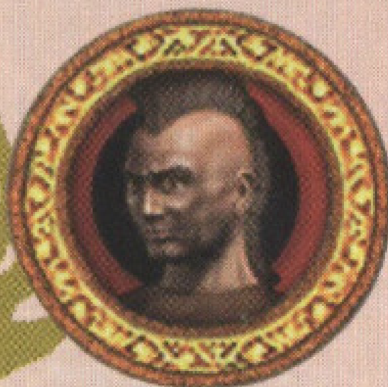
飞舞的凤凰是高级兵种中的娇娇者，它能以火攻击多个敌人；对火系魔法免疫，同时还有浴火重生的能力。可提供经验值609点。

蛮族 Stronghold（力量系）



Berserker（狂战士） 等级：1

狂战士在初级兵种中具有较强的攻击力，在发动狂暴攻击时将完全放弃防御而专注于进攻。另外他在战斗中是不听指挥的，这使得他不那么讨人喜欢。可提供经验值9点。



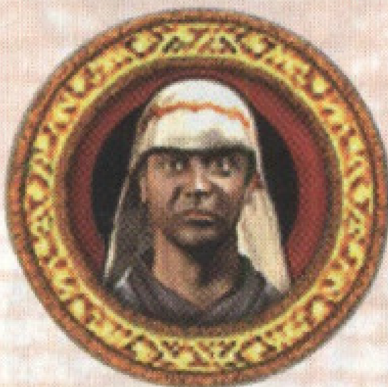
Centaur（半人马） 等级：1

半人马可在近距离内投掷其战矛，在近身作战中攻击力不会被削弱，是所有1级兵种中最强的，对战役初期的发展可起到积极作用。可提供经验值18点。



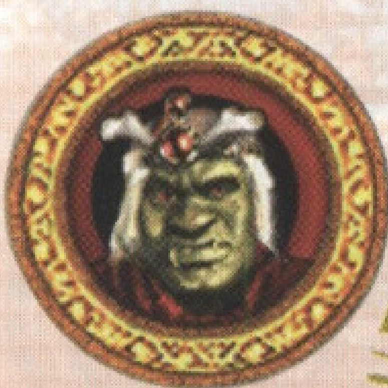
Harpy（鹰身女妖） 等级：2

鹰身女妖可以飞行，在攻击敌人后会返回原先所处的位置，被攻击者不能反击，这使其在防守方面具有更多的优势。可提供经验值39点。



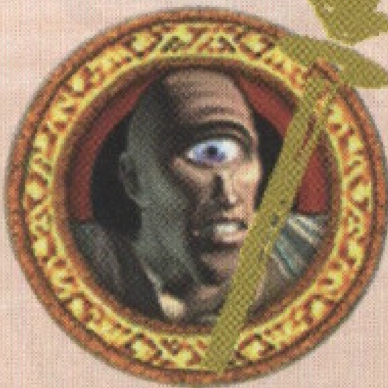
Nomad（游牧民族） 等级：2

游牧民族以其精湛的骑术而在战斗中获得先攻的优势，是一种较典型的攻击型兵种。可提供经验值52点。



Ogre Mage（兽人法师） 等级：3

兽人法师的攻防属中等，不过其价格较便宜，他的嗜血术可以使蛮族兵种的攻击力得到进一步的提升。可提供经验值101点。



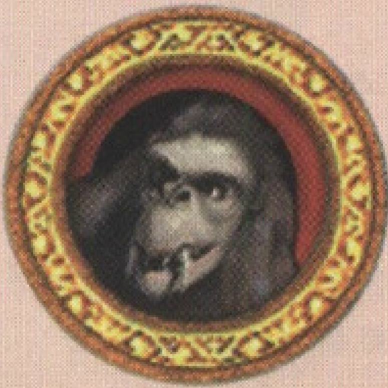
Cyclope（独眼巨人） 等级：3

独眼巨人以投掷巨石的方式来发动远程攻击，可打击一定范围内的多个目标，是一种非常好用的兵种。可提供经验值203点。



Thunderbird（雷鸟） 等级：4

雷鸟是飞行兵种，在高级兵种中的攻击力不算太强。不过它可召唤闪电打击敌人，这多少弥补了它在攻击上的不足。可提供经验值406点。



Behemoth（巨兽） 等级：4

巨兽是蛮族的终极代表，其力量仅次于黑龙。在它的强大攻击面前，很多防御都显得无济于事，而它的价格在高级兵种中是较实惠的。可提供经验值630点。

中立生物 Neutral & Summoned



Leprechaun（鞋精灵） 自然系 等级：1

可在精灵族生物门或野外Magic Rainbow（魔法彩虹）中召唤。鞋精灵可提高其他兵种的幸运值，作为初级兵种，其各项参数都很低。可提供经验值7点。



Satyr（半羊人） 自然系 等级：2

可在精灵族生物门或野外Wine Keg(小酒馆)中召唤。快乐的半羊人可施展欢笑魔法，提高友军的士气。可提供经验值39点。



Waspwort（黄蜂草） 自然系 等级：3

可在精灵族生物门或野外Hothouse（暖房）中召唤。黄蜂草以远程攻击打击敌人，在近战中其伤害力减半，可使敌人虚弱。可提供经验值105点。



Earth Elemental（大地元素） 自然系 等级：3

可在精灵族生物门或野外Earth Portal（地之门）中召唤。它有50%几率抗魔，攻击魔法对它只有一半的伤害力。由于它速度奇慢，所以不适合用来进攻。可提供经验值77点。



Air elemental（大气元素） 自然系 等级：3

可在精灵族生物门或野外Air Portal（风之门）中召唤。属飞行兵种，对物理攻击的防御力高，在进攻时非常有实用价值。可提供经验值74点。



Water Elemental(水元素) 自然系 等级：3

可在精灵族生物门或野外Water Portal（水之门）中召唤。它可施放冰系攻击魔法，且对冰系魔法免疫。冰系攻击对它的伤害力减半。可提供经验值73点。



Fire Elemental（火元素） 自然系 等级：3

可在精灵族生物门或野外Fire Portal（火之门）中召唤。可远程攻击，在近战中伤害减半；免疫火系魔法，火系攻击对它伤害力减半。可提供经验值75点。



Mantis（螳螂） 自然系 等级：4

可在精灵族生物门或野外Mantis Nest(螳螂巢)中召唤。有先攻能力，还可将敌人定身。在高级兵种中有一定的实用性，但价格不低。可提供经验值614点。



Peasant（农民） 生命系 等级：1

可在野外Hovel（小屋）中召唤。对于战争，农民不会提供多少战力，不过每个农民每天可以为你挣到1个金币。可提供经验值4点。



Troglodyte（穴居人） 混乱系 等级：1

可在野外Warren（聚居地）中召唤。因是天生的盲人，所以不会中致盲魔法，也不会被美杜莎的魔眼石化。可提供经验值8点。



Pirate（海盗） 混乱系 等级：1

只出现在海上，不能召唤。海盗可在水面上移动，在海战中有额外的攻击力和防御力。可提供经验值7点。



Evil Eye（魔眼怪） 混乱系 等级：2

可在野外Pillar of Eyes（魔眼之柱）中召唤。可飞行，远程攻击；在近战时伤害力减半，在攻击时可随机附加攻击魔法。可提供经验值51点。



Troll（食人魔） 混乱系 等级：2

可在野外Troll Cave(巨魔洞)中召唤。食人魔的攻防较好，但速度太慢。不过在每个战斗回合开始时自动补满生命的能力，会让对手感到有些头痛。可提供经验值54点。



Zombie（僵尸） 死亡系 等级：1

可在野外Desecrated Grave（亵渎之墓）中召唤。僵尸是1级兵种中的高HP兵种，但其超慢的速度使它显得不那么实用。可提供经验值10点。



Gargoyle（石像鬼） 死亡系 等级：2

可在野外Parapet（石屋）中召唤。石像鬼是飞行的元素生物，拥有天生的石头皮肤，那些对生命有效的魔法和技能对它是无用的。可提供经验值38点。



Mummy（木乃伊） 死亡系 等级：2

可在野外Embalmer's lab（尸体研究室）中召唤。木乃伊在战斗中会诅咒他所攻击的敌人，使敌人的攻击力降到最低。可提供经验值39点。



Ice Demon（冰魔） 死亡系 等级：3

可在野外Ice Gate（冰之门）中召唤。冰魔在中级兵种中的综合素质不错，会冰系攻击，有一定几率将敌人冻住两个回合；免疫冰系魔法，防冰攻击。可提供经验值157点。



Mermaid（美人鱼） 力量系 等级：2

只出现在海上，不能召唤。美人鱼有一定的几率对敌人进行催眠，并控制敌人1回合，对迷惑和外交技能有免疫力。可提供经验值39点。



Sea Monster（海怪） 力量系 等级：4

只出现在海上，不能召唤。海怪在高级兵种的能力不算太强，但它有一定的几率吞噬敌人，并且对迷惑和外交技能有免疫力。可提供经验值624点。



技能与职业

◆技能说明

在《英雄无敌Ⅳ》里，英雄的技能可以分为主要技能（Primary Skill，共9项）和第2技能（Second Skill，共27项），每项技能都有5个等级。从低到高依次是：基础（Basic）、高级（Advenced）、专家（Expert）、大师（Master）和宗师（Grand Master）。主要技能与第2技能有着主从关系：每项主要技能对应着3项第2技能，英雄只有掌握了特定主要技能之后，才能开始学习相应的第2技能。因此，可以根据主要技能将36项技能分为9个派系。

1.战术系：与英雄的领导能力有关，即影响英雄率领生物的效果，对英雄本人和部队里其他英雄没有任何影响。

主要技能：战术（Tactics）。提高生物的速度和战场移动力。

第2技能：

攻击（Offense）。提高生物的近战和远程攻击力。

防御（Defense）。提高生物的近战和远程防御力。

领导（Leadership）。提高生物的士气值和幸运值。士气高昂的部队，在战场上可以优先行动（不是像前几代那样两次行动），低落则相反；有幸运保护的部队，受攻击时只会受到一半伤害，反之则所受伤害加半。

2.战斗系：强化英雄本身的战斗能力，对所率领的部队没有任何影响。

主要技能：战斗（Combat）。提高英雄的近战和远程防御力。

第2技能：

肉搏（Melee）。提高英雄的近战攻击力，并在攻击时忽略敌人的一部分近战防御力（对敌人英雄无效）。宗师级肉搏技能还能使英雄在主动攻击时连击两下。



箭术（Archery）。提高英雄的远程攻击力，并在射击时忽略敌人的一部分远程防御力（对敌人英雄无效）。等级提高后，英雄的射击伤害不会受到距离、障碍等因素影响。宗师级箭术技能还能使英雄在主动射击时连射两箭。

抗魔（Magic Resistance）。提高英雄的魔法抗性。4代的魔法抗性比较特殊，以基础抗魔为例，30%的魔法抗性，意思是英雄有30%的几率躲避敌人的诅咒类魔法影响，不能躲避杀伤类魔法，但是所受伤害减少30%。抗魔技能到宗师级之后，抗魔能力达到100%，比黑龙还优秀。因为黑龙抵抗一切魔法，包括本方的祝福加强类魔法，而英雄还可以受祝福加强、治疗等正面魔法。

3.侦察系：有利于在地图上行动。

主要技能：侦察（Scouting）。加大英雄视野范围，可查看敌人详细状态，并且可以发现隐身的敌人（效果看等级）。

第2技能：

探路（Pathfinding）。消除部队在不良地形上移动时所受的额外移动力损耗。当探路技能达到大师和宗师级时，还可提高部队的地面移动力。

航海（Seamanship）。提高部队在海上的移动力，并且在海上战斗中提高部队中生物的攻击、防御、战场移动力和速度。

隐身（Stealth）。能使英雄本人在地图上不会被生物或敌人英雄发现，效果看等级。掌握宗师级隐身技能的英雄，可大摇大摆地从4级生物身边走过，不但不会被攻击，还能得到相应的经验值。

4.高贵系：与金钱及其他资源的收入有关，能提高生物的生长量。

主要技能：高贵（Nobility）。提高英雄所管理城堡的生物产量。指定英雄所管理的城堡后，英雄无论在地图上什么位置都可以起作用。有高贵技能的英雄访问城堡时，可指定其为该城堡的管理者（城堡画面内按L键，或是在城堡菜单里选择Choose Governor指令）。每座城堡最多只能有1个管理者，而1个英雄同一时间只能管理1座城堡。

第2技能：

聚金（Estates）。增加王国的金钱收入，效果不仅与技能等级有关，还与英雄自身的等级有关。

采矿（Mining）。增加王国的资源收入，效果同样与英雄自身的等级有关。

外交（Diplomacy）。在部队战斗力足够强的前提下，在与野兵或敌人部队（即使是有英雄带领的）交战前，有可能花半价收购其中的一部分生物。收购比例看技能等级，所能收购的部队有上限。另外可以降低战斗中部队投降的费用。

5.生命系：生命魔法及相关技能。

主要技能：生命魔法（Life Magic）。允许英雄学习和使用生命系魔法，要到宗师级才能学习生命系的5级魔法。生命系魔法主要是起加强、治疗和保护作用，5级魔法中的神圣干涉和守护天使都可复活英雄。

第2技能：

治疗（Healing）。提高英雄的魔法值上限，并且使每天魔法值的恢复速度加快。

精神（Spirituality）。加强生命系魔法效果。

复活（Resurrection）。在战斗结束后自动复活部分的阵亡生物，机械、元素和亡灵生物不能被复活。因为复活魔法已被取消，所以复活技能有时还是非常有用的。

6.死亡系：死亡魔法及相关技能。

主要技能：死亡魔法（Death Magic）。允许英雄学习和使用生命系魔法。死亡系魔法主要是削弱敌人实力的，例如虚弱、诅咒、悲痛、降低防御等；也可用来复活敌方或我方的阵亡部队，或是从阵亡部队身上召唤亡灵生物，战斗结束后这些部队都会消失；还有施毒、疲劳、吸血鬼之手、死亡之手等实用魔法。

第2技能：

神秘（Occultism）。提高英雄的魔法值上限，并且使每天魔法值的恢复速度加快。

鬼神学（Demonology）。加强死亡系魔法的效果。另外同时修炼自然魔法技能和鬼神学技能，就会自动学会魔鬼类生物（恶魔之子、地狱犬、冰魔、食尸怪或恶魔）的召唤魔法。这几种召唤魔法不会在任何城堡的魔法塔里出现，威力很强。

招魂（Necromancy）。战斗获胜后，按比例将所杀死的敌人生物转化为亡灵生物加入部队，制造的部队数量有限制。敌人的机械、元素、亡灵生物不被计算在招魂效果内。招魂技能修炼到宗师级以后，就可制造强大的吸血鬼了！

7.守序系：守序魔法及相关技能。

主要技能：守序魔法（Order Magic）。允许英雄学习和使用守序系魔法。守序系魔法主要是精神控制类的，例如瞎眼、催眠、疯狂、失忆等，也有幻像、镜像这样的变相召唤魔法，还有减速、精确、推移、战场传送等实用魔法。

第2技能：

魅力（Enchantment）。提高英雄的魔法值上限，并且使每天魔法值的恢复速度加快。

魔力（Wizardry）。加强守序系魔法的效果。

媚惑（Charm）。与外交术相似，也是招降生物用的。招降的比例比外交术低，但是免费的。同样可以降低战斗中部队投降的费用。

8.混乱系：混乱魔法及相关技能。

主要技能：混乱魔法（Chaos Magic）。允许英雄学习和使用混乱系魔法。混乱系魔法主要是大杀伤力的直接攻击魔法，例如火矢、闪电、爆裂、连环闪电、碎裂、末日审判等。其它实用魔法还有嗜血、屠杀、抢先攻击、加速、混乱、猫的敏捷等。

第2技能：

咒语（Conjuration）。提高英雄的魔法值上限，并且使每天魔法值的恢复速度加快。

火占卜（Pyromancy）。加强混乱系魔法的效果。

巫术（Sorcery）。加强所有攻击性魔法（无论属何魔法派系）的杀伤力。

9.自然系：自然魔法及相关技能。

主要技能：自然魔法（Nature





转职条件

1.初级职业向高级职业转职：初始英雄一般只掌握一个派系的技能，如果他修炼别派技能达到两级，就可进行相应的转职。举例：小偷的初始技能是侦察系的，如果他学习战斗系技能两级（战斗技能两级，或是战斗技能1级+肉搏技能1级等，总之加起来有两级就可以了），那么他就可转职为浪人。

2.高级职业之间的转职：高级职业的英雄可转职为新的高级职业，只要新职业所要求的技能之和超过原有职业即可。还是上面的例子，如果这个英雄后来的技能是4级侦察系技能，3级混乱系技能，战斗系技能还是两级，则侦察+混乱=4+3=7>侦察+战斗=4+2=6，则这个英雄可以转职为火之占卜者。如果以后他又学了两级战斗系技能，4+4>4+3，那么这个英雄会再次转职回浪人。



3.高级职业转为大法师：表中唯一没有列出的就是大法师这个职业，因为此职业需要英雄学习3个魔法派系（随便哪3个）的技能才能转职。3魔法派系技能之和必须大于等于原职业技能之和+3。例如上面那个英雄，侦察4级、战斗4级、混乱3级，职业是浪人。此后如果再学习4级死亡系技能，4级自然系技能，那么混乱+死亡+自然=11=侦察+战斗+3=4+4+3，这个英雄此时就可转职为大法师。

Magic）。允许英雄学习和使用自然系魔法。自然系魔法主要是各种各样的召唤魔法，从最低级的妖精到最高级的凤凰、仙女龙等。其它实用魔法还有蜂群、流沙、群体加速、蛇击等，最高级的龙之力量可以使本方单一部队杀伤力和生命值加倍！

第2技能：

草药学（Herbalism）。提高英雄的魔法值上限，并且使每天魔法值的恢复速度加快。

冥想（Meditation）。加强自然系魔法的效果。

召唤（Summoning）。每天自动召唤一些生物加入本方部队，从最低级的丛林妖精、妖精、狼到高级的风火水土4元素。

职业说明

英雄只要修炼了两个派系的技能，并达到转职条件，就可进行转职。职业对技能的要求见附表。

	战术	战斗	侦察	高贵	生命魔法	有序魔法	死亡魔法	混乱魔法	自然魔法
战术	骑士(死亡骑士)	将军	陆军元帅	指挥官	十字军	幻术师	掠夺者	纵火者	守卫者
战斗	将军	野蛮人(射手)	浪人	战神	圣武士	战斗法师	刺客	火之守护者	驯兽师
侦察	陆军元帅	浪人	小偷	公会首领	预言者	先知	忍者	火之占卜者	吟游诗人
高贵	指挥官	战神	公会首领	领主	红衣主教	术士之王	暗黑领主	巫医之王	驯兽领主
生命魔法	十字军	圣武士	预言者	红衣主教	牧师	僧侣	黑暗牧师	异教徒	召唤师
有序魔法	幻术师	战斗法师	先知	术士之王	僧侣	法师	阴影法师	术士	附魔师
死亡魔法	掠夺者	刺客	忍者	暗黑领主	黑暗牧师	阴影法师	亡灵巫师	尸巫	鬼神学家
混乱魔法	纵火者	火之守护者	火之占卜者	巫医之王	异教徒	术士	尸巫	巫师	魔法师
自然魔法	守卫者	驯兽师	吟游诗人	驯兽领主	召唤师	附魔师	鬼神学家	魔法师	德鲁伊

战术分析

在历代英雄无敌中，《英雄无敌IV》项对于前作的变化可以说是最大的，这一点从战斗系统的改变就可以看到。《英雄无敌IV》的战斗系统放弃了之前各代的一些老规则，引进了一些新规则，而也正是因为这些规则的变化导致了一部分老战术的淘汰和一些更新战术的崛起，下面就让我们来分析一下在新系统中，我们将可以采取什么样的新战术。

“瞬时还击”系统和兵种技能

《英雄无敌IV》最显而易见的改观就是其对还击系统进行的修正。我们知道，之前历代英雄无敌所采用的战斗系统是攻击方进行完攻击动作后再由防守方进行还击行为，这就使得“攻击顺序”的概念深入人心，同时也崛起了一种经典战术，即通过兵种机动力的不同而尽量制造先进行攻击的机会。我们知道，英雄无敌系列中部队的攻击力是和部队数目有直接关系的，如果攻击方抢先攻击，那么被攻击方就会受到打击进而造成部队数目减少，于是在还击过程中就会非常吃亏。

当《英雄无敌IV》上市后，我们惊讶的发现“攻击顺序”这个几乎和英雄无敌同样长寿的系统居然被取消了，取而代之的是“瞬时还击”系统。顾名思义，所谓瞬时还击即被攻击方的还击动作和攻击方的进攻动作是同时进行的，这就使得先攻失去了意义。同时，当远程兵种对远程兵种攻击时，也是可以进行反击的。为了平衡游戏系统改变所造成的效果，在引入“瞬时还击”系统的同时，游戏的制作者们还对游戏兵种进行了一些技能方面的调整。

兵种所具有的技能中，最普遍的就是“抢先攻击”技能。该技能特点就是在攻击或者还击时都会首先发动进攻，对对方造成一定损失后对方再进行还击动作。了解了这一点之后我们就会发现，具有先攻技能的兵种在战斗中，尤其是在实力相当的对拼中会占有绝对的优势。

先攻技能分为三类，一类为“无条件先攻”，代表生物Academy的“傀儡龙(Dragon Golem)”。这项技能在攻击时可以提前攻击的同时还会忽略对方的抢先攻击技能。另一类为“抢先攻击”，即在和不具备该能力的兵种对战中抢先攻击，而遇到同样具有抢先攻击技能的兵种时则抢先攻击技能会失效(同为抢先攻击，看起来自然就变成瞬时还击了)。最后一类抢先攻击技能则比较另类，比如Haven的“枪兵(Pikeman)”，因为其武器为长枪，拥有其他武器无法比拟的攻击距离，所以在攻击时超过了对方的有效还击技能，使得对方无法还击。

兵种的另一类特殊技能为法术。在前几代英雄无敌中，魔法兵种一般都为远程魔法攻击，而此代中的魔法师相比更像法师一些，他们放弃了远程攻击，而用起了魔法。合理的利用好法师的魔法，增强己方队员的实力、对地方造成不利影响或者干脆直接打击对方也是取胜的关键。

新的英雄系统带来的战术变化

《英雄无敌IV》中，英雄可以直接参与战争，不再像前代中那样只能躲在部队后面使用魔法。这就产生了很多配套战术。比如利用英雄攻击敌人，剥夺其还击能力就是一个很好的战术。同时一个部队也可以有多个英雄存在，这在兵力不足却又急需攻下某个地点时就会显得非常重要。另外，一个物理攻击系的英雄搭配上一个掌握恢复魔法的英雄再加少量兵力的组合在初期也是非常具有战斗力的。

既然英雄开始参与到战斗中了，那么英雄的属性和技能就比如要修正和补充。在《英雄无敌IV》中，英雄的技能不再是三级，而变成了五级。一般来说，笔者不推荐英雄学习战斗系技能(即用来提高英雄单体战斗能力的技能)。英雄的存在在游戏初期有着无可匹敌的作用，但是到了游戏后期，随着兵种等级的进步能力的提升，英雄的战斗用途就和前代中的“战争兵器”没什么区别了——只能用作有益补充，连辅助都谈不上。

英雄的侦察系技能不推荐每个英雄必备，适当的让少数几个英雄掌握就可以了。因为其用途为当英雄进攻时，对敌我势力进行一下正确评估和游戏初期的一些必要探索，对战斗毫无用处。

魔法研究

在众多魔法派系中，笔者强烈推荐生命系魔法。因为生命系魔法是众多魔法派系中最种类最繁多，用途最广的。生命系魔法可以有效的加强已方队员的防御力和魔法抗性，同时还可以治疗以方队员。另外，生命系法术中最强大的就是其保护类法术(有序保护等魔法)。他不但可以提高对制定类型生物攻击力的防御指数，更可以完全禁止该派系法术的使用，合理的运用好生命法术完全可以让对方的法师哭笑不得。

攻城战

《英雄无敌IV》的攻城战和前几代有本质的区别。在前代中，抱怨最大的恐怕就是箭塔过高的攻击力了，有了箭塔的存在，守方完全可以轻松的以少胜多，使游戏平衡性受到影响。因此在《英雄无敌IV》中，攻城系统得到了全方位的修正。守城部队会得到额外的攻击防御力加成，地面部队可以通过城墙攻击到城外靠近城墙的敌军，在城堡内部远离城墙的守军不能攻击城墙外部队，而城墙外部队也不能攻击城墙内生物(包括远程部队)。取消投石车，想进入城内必须依靠武力破坏敌方城门。守城方也不再拥有防御用箭塔，取而代之的是防御用城楼，该城楼可以用来驻扎部队。

这里需要说的是，因为Haven族长枪兵攻击距离远，所以他可以隔着城墙攻击敌人，这点无论是在攻城战还是守城战中都显得十分实用。

纵览《英雄无敌IV》

由于取消了“回合还击”系统，只是英雄无敌在战略上得到了简化。可以说新一代的英雄无敌已经把战斗目标从战略转移到了战术上。玩家对战场宏观控制能力的重要性被衰减，加强了玩家对兵种了解和运用情况的地位。

兵种机动力得到了修正，兵种移动开始采用步数计算制，而不是先前的移动区域制(也就是说增加了战场障碍物对战场的影响)。

可以说《英雄无敌IV》对系统的改革是成功的，通过种种变动，《英雄无敌IV》的战斗系统得到了前所未有的复杂化和合理化，虽然我们仍然能看到少数平衡性失调的例子，但是总体来说，这款游戏的数值设定还是在同类游戏中最合理最完美的。

英雄培养指南

《英雄无敌Ⅳ》比它的前作确有很多变化，其中最为显著的当数英雄加入战斗。如果在《英雄无敌Ⅳ》中，你还是想靠攒兵，以多为胜的话，那你倒不如接着去玩3代。千军易得而一将难求。下面详细介绍一下在《英雄无敌Ⅳ》中如何培养英雄。

Academy（学院）

学院的力量型英雄是领主（Lord），他的战斗力并不强，但高贵系技能可以在很大程度上帮你加快发展速度。众所周知，在“英雄无敌IV”中每座城最多只能产1000金币（奇迹加3000金币），所以建造城镇时资金就会显得有些紧张。在为他升级时，可以升级聚金和采矿以助发展。不过这最多是中策，上策是升级外交，这样就可用少量花费来聚敛大量野外部队（包括没有英雄的敌人部队）。如果要转职的话，可以转为指挥官、红衣主教、术士之王等。推荐学习战术，转为指挥官。

学院的魔法型英雄是法师（Mage），有序魔法中的攻击性魔法不多，只有魔法拳和冰箭。所以可以学习战斗，转为战斗法师。但若是能学到制幻魔法，还是学习自然魔法转为附魔师为好。其实学习战术转为幻术师，也能提高制幻魔法的效果。但需要说明的是转职是靠两种技能的搭配组合来实现的，而这两种技能指的是你刚学的和现在要学的。不过只要你学习了3种魔法技能，你就能转为最强的法师型英雄——大法师。推荐先学习自然魔法转为附魔师，再学习生命魔法或是混乱魔法转为大法师。

Necropolis（大墓地）

大墓地的力量型英雄是死亡骑士（Dead Knight），这种英雄在升级时，有两种比较好的转职选择。一是学习混乱魔法转为纵火者，二是学习死亡魔法转为掠夺者。因为学习死亡魔法后，可以学习招魂，从这个角度来看，掠夺者是更好的

选择。毕竟招魂是鬼族的根本之所在，更何况在《英雄无敌Ⅳ》中宗师级的招魂可以招到吸血鬼。

大墓地的魔法型英雄是亡灵巫师（Necromancer），这种英雄在升级时，强力推荐学习自然魔法转为鬼神学家，而且不要再学任何魔法技能，也就是说他根本不必转为大法师。原因很简单，大法师不过是在施展所有魔法时效果加20%，而鬼神学家则是在召唤恶魔类生物时效果提高，召唤经验加50点。

Asylum（庇护所）

庇护所的力量型英雄是小偷（Thief），不用说当然是老老实实地升级隐身技能了。当英雄升到专家级的隐身之后，每次接近不能发现他的生物时会自动长少量的经验值，所以以后长级会快些。如果转职的话，推荐学习死亡魔法转为忍者。

庇护所的魔法型英雄是巫师（Sorcerer），混乱魔法基本上全是攻击性魔法，火占卜和巫术是必不可少的。这种英雄需要培养的时间会很长，而且即使培养出来后感觉上也不是很理想，完全没有3代的魔法型英雄那么强。再者说来，现在人家野蛮人都能完全抗魔法了，看来法师们一统天下的时代已经成为历史了。如果转职的话，可以先学习生命或死亡魔法转为异教徒或尸巫，然后再转为大法师。

Haven（避难所）

避难所的力量型英雄是骑士（Knight），如果转职的话，学习高贵转为指挥官或是学习生命魔法转为十字军都是不错的选择。另外，学习侦察转为陆军元帅或是学习自然魔法转为守护者也可以。

避难所的魔法型英雄是牧师（Priest），骑士在前面砍，牧师在后面补血应该是最合适的打法。复活技能是必不可少的，因为复活魔法已经被取消，只有天使才能在战斗中复活其他部队。宗师级的复活技能是战后自动复活50%的部队，但是你没必要在1支部队中带两个牧师，复活技能是不能叠加的。

Preserve（保护所）

保护所的力量型英雄是射手（Archer），学习侦察转为浪人是最为合适的，升级重点是箭术。有宗师级箭术的射手是法师型英雄的天敌。

保护所的魔法型英雄是德鲁伊（Druid），他最重要的技能是"召唤"。这种技能可以使你的部队中每天多出来一些生物。至于转职，学习生命魔法转为召唤师是首选。也可以考虑再学1种魔法技能转为大法师。

Stronghold（要塞）

要塞是6个种族中唯一的1个力量型种族，它也只有1种英雄——野蛮人。初始，再招1个野蛮人，推荐采用一近一远的打法，也就是说1个主要升肉搏，1个主要升箭术；1个学高贵转为战神，1个学侦察转为浪人。另外，学死亡魔法转为刺客也不错。

职业特性说明

骑士（Knight）：Haven族力量英雄，初始技能是基础战术和基础防御。

死亡骑士（Dead Knight）：Necropolis族力量英雄，初始技能是基础战术和基础攻击。

野蛮人（Barbarian）：Stronghold族英雄，初始技能是基础战斗、基础肉搏和基础抗魔。

射手（Archer）：Preserve族力量英雄，初始技能是基础战斗和基础箭术。

小偷（Thief）：Asylum族力量英雄，初始技能是基础侦察和基础隐身。

领主（Lord）：Academy族力量英雄，初始技能是基础高贵和基础聚金术。

牧师（Priest）：Haven族魔法英雄，初始技能是基础生命魔法和基础治疗。

法师（Mage）：Academy族魔法英雄，初始技能是基础有序魔法和基础魅力。

亡灵巫师（Necromancer）：Necropolis族魔法英雄，初始技能是基础死亡魔法和基础神秘。

巫师（Sorcerer）：Asylum族魔法英雄，初始技能是基础混乱魔法和基础咒语。

德鲁伊（Druid）：Preserve族魔法英雄，初始技能是基础自然魔法和基础草药学。

将军（General）：所率领部队士气+1。

陆军元帅（Field Marshal）：所率领部队近战和远程攻击力额外提高10%。

指挥官（Lord Commander）：所率领部队士气+2。

十字军（Crusader）：英雄本人始终保持最高士气（+10）。

幻术师（Illusionist）：英雄施展制造幻象。镜像魔法时，效果提高20%。

掠夺者（Reaver）：英雄本人始终保持嗜血状态（近战攻击伤害提高25%）。

纵火者（Pyromancer）：英雄本人始终有火盾护身。

守卫者（Warden）：所率领部队近战防御力和远程防御力额外提高10%。

浪人（Ranger）：英雄获得远程攻击的能力（即使不会箭术），并且远程攻击力+5。

战神（Warlord）：英雄近战攻击力+5。

圣武士（Paladin）：英雄本人始终保持"死亡抵御"状态，对死亡魔法有50%抗性，遭受死亡系部队攻击时防御力临时提高50%。

战斗法师（Battle Mage）：英雄自动学会魔法拳魔法，并且在施展魔法拳和冰箭时杀伤力提高20%。

刺客（Assassin）：英雄的速度和战场移动力+3。

火之守护者（Fireguard）：英雄对火系魔法免疫，并且在遭受火属性物理攻击时所受伤害减半。

驯兽师（Beastmaster）：英雄施展召唤狼魔法时效果提高20%。

公会首领（Guildmaster）：英雄攻击时一定几率击晕敌人，被击晕的敌人一回合不能行动（包括反击）。

预言者（Prophet）：英雄本人始终有精神护甲护身（近战和远程防御力提高25%）。

先知（Seer）：英雄地图上视野范围+2。

忍者（Ninja）：英雄武器带毒，中毒的敌人每回合会自动损失一定生命值。

火之占卜者（Fire Diviner）：英雄施展火系魔法时，效果提高20%。

吟游诗人（Bard）：英雄本人始终保持最大幸运（+10）。

红衣主教（Cardinal）：英雄复活技能提高5%。

术士之王（Wizard King）：英雄近战攻击时使敌人幸运值降到最低（-10）。

暗黑领主（Dark Lord）：英雄近战攻击时使敌人士气值降到最低（-10）。

巫医之王（Witch King）：英雄攻击时能够让敌人恐惧，敌人不能反击并且会向后退几步。

驯兽领主（Beast Lord）：英雄施展召唤狼和召唤白虎魔法时效果提高20%。

僧侣（Monk）：英雄本人始终保持"混乱抵御"状态，对混乱魔法有50%抗性，遭受混乱系部队攻击时防御力临时提高50%。

黑暗牧师（Dark Priest）：英雄本人自动获得"吸血鬼之手"技能，近战攻击时能够将敌人损血的一半吸取到自己身上。

异教徒（Heretic）：英雄攻击或施法时忽略敌人的一切"抵御"状态（有序抵御、混乱抵御、生命抵御、死亡抵御和自然抵御），包括圣武士和僧侣的抵御状态。

召唤师（Summoner）：英雄使用召唤魔法效果提高20%。

阴影法师（Shadow Mage）：英雄远程防御力提高50%。

术士（Wizard）：英雄施展魔法时少消耗2点魔法值。

附魔师（Enchanter）：英雄施展召唤魔法和幻象、镜像魔法时，效果提高20%。

尸巫（Lich）：英雄在攻击时能够老化敌人，被老化的敌人攻击力降低25%，防御力降低20%，速度和移动力减半。

鬼神学家（Demonologist）：英雄施展魔鬼类召唤术（召唤恶魔之子、地狱犬、冰魔、食尸怪或恶魔）时效果提高50%。

魔法师（Warlock）：英雄魔法值+10，每天多恢复1点魔法值。

大法师（Archmage）：英雄施法效果提高20%。

NEW WORLD COMPUTING®

New World Computing公司建立于1984年，座落于加利福尼亚州的阿古拉山，是一个国际知名的娱乐软件设计、开发和发行商。该公司拥有领先的技术，产品在图像和声音的表现上一直保持着较高的水准，并且其工作重点始终放在如何体现游戏价值、游戏性以及令消费者满意的程度上。公司的主打产品是"魔法门"系列的角色扮演游戏。这个广受玩家好评的系列产品在世界范围内销售了超过300万套，在全球大约已经有近千万的拥护者，并且通过在这一系列游戏中运用的领先技术、独一无二的图像表现、创新的故事情节以及轻松的游戏环境，定义了该游戏类型的标准。New World Computing 1996年被3DO收购，现为3DO公司麾下最为知名的游戏开发公司。

写在最后

一直以来，构筑在西方文化背景基础上的游戏在国内玩家中的接受程度都不是很高，包括AD&D系列等等，但"英雄无敌"系列却是个例外，这一点在很多游戏排行榜上都有所体现。究其原因却不是简单几句话可以说清楚的，也许是该游戏本身的游戏方式等方面更容易被国内玩家所接受吧，相对来说，游戏中建立在西方文化背景上的英雄和怪物就显得不那么重要，想想，如果把封神榜中的人物和怪物都替换到"英雄无敌"系列游戏中，那么这个游戏就变成完全"中国式"的了。

"英雄无敌"系列受玩家欢迎的另一个原因是由于游戏本身优秀的品质，该系列至今已推出4代，可以说每次的新作比之前代的水平都有明显提高，给玩家朋友们一个巨大的惊喜。虽然有些玩家反映说4代中的某些改变还不如3代中的相关设定，但我们觉得这只是一个需要适应的过程，4代较3代的改变前文已经详细介绍过了，可以说决大多数改变都将这一系列游戏推向一个新的高度。

《英雄无敌Ⅳ》的音乐得到了玩家的广泛好评。"英雄无敌"系列的音乐一直以来就是强项，本次又有了新的飞跃，6个种族的主题音乐特色鲜明，或悠扬或激奋，或阴森或诡异，我们无法从纯音乐的角度来进行品评，但"好听"两个字相信已经是最高的奖赏了。

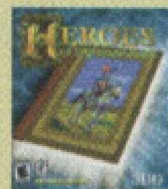
"英雄无敌"系列的游戏画面历来也是被称道的，很多老资历的玩家都应该清楚地记得"英雄无敌1代"画面在当时给他们带来的震撼，但《英雄无敌Ⅳ》的画面却不如期待中的出色，虽比3代有明显的提高但却没有质的飞跃，只能用"精细"来形容，画面确实精细了很多，不论是山川树木还是怪物资源，在调到最高的分辨率更是如此。

《英雄无敌Ⅳ》中加入3D引擎只能说是一种尝试，它对整个游戏并没有太大的改变，制作小组没有贸然将游戏进行全3D化是一种冷静和审慎的决定。如果真的全3D化，且不说游戏的品质保证及对游戏用机的高配置要求，仅仅是玩家的接受程度就是个大问题。不过话又说回来，要不要"全3D化"和要不要"全即时化"是摆在制作小组面前的两大问题，何去何从需要仔细选择。

《英雄无敌Ⅳ》中游戏体制的某些改变也影响了整个游戏的操作，不论是新手还是老玩家都要有个适应的过程，但操作本身并不难，不会成为大家玩该游戏的障碍。

游戏的可玩性和耐玩性一直是评价游戏优劣的两个重要的标准。就"英雄无敌"系列而言，可玩性就不说了，耐玩性的关键在于对战和自编地图（战役），就这方面来讲，《英雄无敌Ⅳ》目前的表现还不够好，对战只支持热座而不支持局域网，地图编辑器不能随机生成地图，都会使游戏的耐玩度大减，不过据说3DO会很快推出升级版或资料片补充上这两个功能。

《魔法门之英雄无敌》系列回顾



1995年8月
《魔法门之英雄无敌》



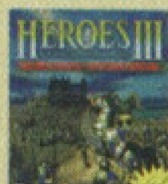
1996年10月
《魔法门之英雄无敌Ⅱ——延续的战争》



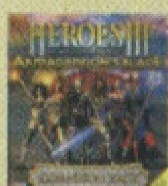
1997年4月
《魔法门之英雄无敌Ⅱ——忠诚的代价》



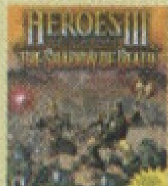
1999年1月
《魔法门之英雄无敌Ⅱ黄金版》



1999年2月
《魔法门之英雄无敌Ⅲ——埃拉西亚的光复》



1999年9月
《魔法门之英雄无敌Ⅲ——末日之刃》



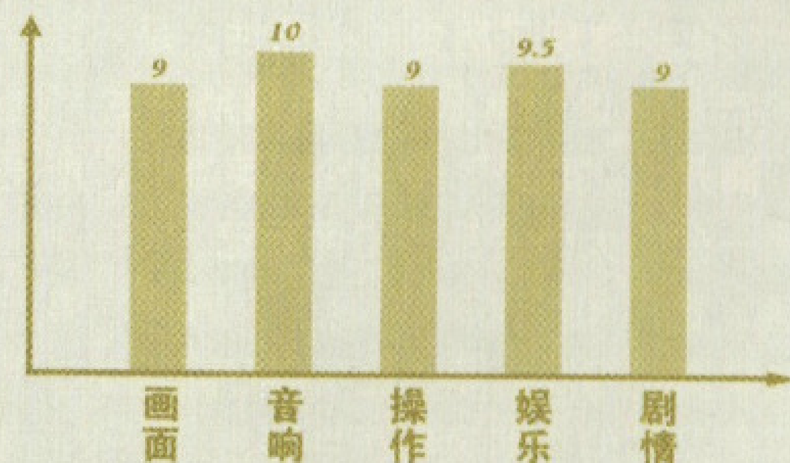
2000年3月
《魔法门之英雄无敌Ⅲ——死亡的阴影》



2000年10月
《英雄无敌历代记》系列

总评 94

制作	New World Computing
发行	3DO
载体	CDx2
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000



暴力是怎样诞生的？id作品十周年

■江苏 大狗



编者按：

记得第一次见到Wolfenstein 3D，是在一家商场的电脑商品部。那里摆放的电脑样机，就在运行这个游戏。从那开始，不知它陪伴我度过了多少个孤独的夜晚。还有DOOM，天啊，为了它我竟在一个大年三十的晚上，跑到了一个朋友的朋友的朋友的家里，我恳求那陌生的男孩为我打开他的电脑，让我能带它回家……是啊，id的游戏里充满了美式文化的暴力色彩，即使现在看来也依然如此，但我今天也没变成一个好战分子，反而因为和它们作伴得太久，而变得内向了。

Wolfenstein 3-D，它不仅开创了“第一人称射击”这种伟大的游戏类型，它也使一家德克萨斯州的小公司id成为了现代PC游戏的开创和光大者。id，这不只是一家公司的标志，更代表着一个行业的标准，以及一个光辉的时代。

在Wolfenstein 3-D诞生十周年之际，本刊推出这篇专题，以为纪念。

每一位FPS迷都应该记住这个日子——5月5日，十年前的这一天，一个名叫id的名不见经传的小公司发布了一款只有2兆多的小游戏——《德军司令部3D》（Wolfenstein 3-D），开创了第一人称射击游戏的历史。

人们在评价某部游戏在游戏史上的地位和作用的时候，往往把它的出现归功于某一个人或某一家公司，把它从当时的环境中孤立出去。马克思说过，历史人物的出现体现了历史的必然性，是一定社会历史条件的产物，这也就是我们通常所讲的“时势造英雄”。离开了“时势”去谈论“英雄”，所得到的只不过是一些夸大而凌乱的幻像而已。

值《德军司令部3D》诞生十周年、第一人称射击游戏年满十周岁之际，让我们一同回顾一下这场革命的风暴是如何在斜风细雨中慢慢地积聚起来的。

德军司令部2D

故事得追溯到20多年前，当时用电脑玩游戏的人可谓少之又少，因为电脑本身就属于奢侈品，大多供奉在大学的实验室里或是老板的办公桌上，没有人能想象得到电脑有一天会走进寻常百姓的家里，更没有人能想象得到竟会有人专门为了玩游戏而去买电脑。到80年代，随着雅达利、Commodore 64和苹果的相继问世，一切都发生了变化，家用电脑市场突然向人们敞开了大门，电子游戏随之成为老百姓打发时光的一种娱乐活动，而不再是奇客们标新立异的玩具。

1981年，MUSE软件公司推出了一款名为《德军司令部》（Castle Wolfenstein）的Apple II游戏，游戏的制作者是希拉斯·华纳，这位毕业于印第安纳大学物理系的腼腆的小伙子当时年仅23岁。《德军司令部》与以往的同类作品相比不仅在动作方面有了重大突破，而且还是第一款会讲话的电脑游戏，它首次采用了语音和



数码音效，玩者无需再去忍受扬声器“嘀嘀哒哒”的噪音。随后两年内，《德军司令部》被先后移植到当时的另两大电脑平台——雅达利和Commodore 64，不久MUSE公司又为它推出了续集——《飞越德军总部》（Beyond Castle Wolfenstein），后人把这两部作品统称为“德军司令部2D”，以便同下面将要提到的《德军司令部3D》相区别。不过，当时并没有人想到这两款游戏竟会成为一场革命的导火索。

德克萨斯州

美国的游戏业在地理分布上有一个很奇怪的现象，其最有影响力的地段并非集中在电子业高度发达的西海岸加利福尼亚一带，而是集中在中南部的德克萨斯州，德州的达拉斯市更是全美游戏业的革命中心。众所周知，美国高科技领域的前沿阵地在加州，尽管德州的高科技产业也很发达，有休斯敦宇航中心、德州仪器公司和通用动力公司等一批高科技公司，但这里的电脑业根本无法同加州相提并论，许多人对它的印象仅止于棉花、石油、牛仔、亿万富翁和总统，何以在这块荒蛮之地上竟会诞生出3D Realms、id和Ensemble等许多伟大的游戏公司？这恐怕无法仅仅用巧合来解释。

首先，德州游戏公司的创建时间都不长，在运作模式上没有像Acclaim和电子艺界这些东海岸或西海岸的老牌游戏商那样形成一套固定的传统，这赋予了它们更多的开拓意识。由于当时这些公司的规模都很小，没有充足的资金用于促销产品，因此它们把互联网作为自己最主要的营销工具，这一举措大大拉近了玩家同开发者之间的距离，并产生了像《德军司令部3D》那样“先试后买”的新的销售模式，以更低的成本吸引了更多的顾客。

更重要的是，德州在90年代初以达拉斯为中心形成了一个游戏开发社区，社区内的良好氛围非常有利于原创作品的诞生。在硅谷工作过的程序员经常会抱怨公司对技术的保护过于严格，人们之间很少有相互交流的机会，而在达拉斯，各游戏公司的员工常常聚在一起喝酒聊天，相互之间的关系相当融洽，这也许与德州的牛仔传统不无关系吧，许多有潜力的游戏人就是从这个社区里汲取到了成为大师所必需的各种养料，包括《德军司令部3D》、《模拟城市》和《神秘岛》在内的许多革命性的作品都可以从中找到最初的火花。

尽管达拉斯的游戏公司在数量、资金、设备和市场等方面无法同西海岸的同行们相比，但它们对游戏业的影响力却是后者所无法比拟的，他们凭借自己的拼搏、创新和互助精神使德州成为美国游戏史上最重要的革命根据地，这一切为《德军司令部3D》的诞生创造了良好的机缘。

Apogee软件公司

德州的游戏开发社区最早可以追溯到创立于1987年的Apogee软件公司，Apogee软件公司的老板是一个名叫斯考特·米勒的疯狂的游戏迷，他的正式职业是计算机顾问，业余时间喜欢自己编些文字冒险游戏。1987年米勒在达拉斯远郊加兰镇自己的家里创建了Apogee公司，成为德州游戏业的第一位拓荒者。

斯考特·米勒为游戏业作出的最大贡献在于引入了“共享软件”（Shareware）的概念。对于圈内的一个无名小卒来说，最大的难处在于如何把自己的游戏推销给别人，米勒最初编写的一些游戏都是通过BBS免费发布的（互联网尚未普及前BBS是主要的交流工具），在完成《克鲁兹》（Kroz）三部曲之后他决定采用一种全新的销售模式，先免费发放游戏的第一部分，如果玩家玩过后觉得满意的话可以掏钱去购买后面的两个部分，这就是今天的试玩版的雏形。数年后的《德军司令部3D》就是凭借这种独特的销售模式取得了商业上的巨大成功，同时也把这一模式推广到了全球各地。

在德州游戏开发社区的形成过程中Apogee公司功不可没，作为老大哥它丝毫没有倚强欺人的态度，反而主动为新建公司提供技术甚至资金上的帮助。它对竞争对手的宽宏大量使整个社区始终保持着一种和谐开放的氛围，富于传奇色彩的id软件公司就是由Apogee一手扶助起来的。


id创始人之一约翰·卡马克和他的红色法拉利。


汤姆·霍尔、约翰·罗梅洛及他的“坐骑”悍马。


高速公路上看到的id公司办公大楼。


Doom的共享版本大约有3000万份PC拷贝，它诞生在一个12人编制的公司中。


id的大男孩们在玩橡皮塞玩具枪。id的成员来自世界各地，他们不但喜欢恶作剧，还喜欢百事可乐、奥里奥饼干和甜花生酱。


Quake就是在这里诞生的。"我不明白，在我们卖命的时候，公司为什么不掏一些钱来改善职员的工作环境呢？"罗梅洛抱怨id工作间太小。

id软件公司

id软件公司位于达拉斯远郊的麦斯基德镇，很多人都把"id"这个单词按照两个字母各自的发音读作"Eye Dee"，其实这是错误的，正确的发音应该是"Did"（"Do"的过去形式）的后两个音节，即"伊德"。"id"这个名字源自弗洛伊德的精神分析学，弗洛伊德把人格划分为三个部分——"本我"（id）、"自我"（ego）和"超我"（super-ego），其中"本我"是最原始的生命本能，它无条件地按照"快乐原则"行动，没有道德是非和时空限制，无所顾忌地寻求本能需要的最大限度的满足和心理刺激的彻底消除。"本我"的特征正是id公司追求的目标，它所出品的游戏也正是无条件地按照"快乐原则"在运行着。除此之外"id"还有一层含义，意指"Ideas From the Deep"（深邃的思想）。

80年代末的时候，id公司的几位年轻创始人——约翰·罗梅洛、汤姆·霍尔、约翰·卡马克和艾德里安·卡马克——都在一家名为Softdisk的软件发行公司工作，这几个年轻人在电脑游戏方面有着许多新鲜的想法，工作期间他们结识了斯考特·米勒并深受米勒的赏识，这为双方今后的合作打下了基础。

1990年9月，他们推出了自己的第一部作品——《指挥官基恩》（Commander Keen），获得意想不到的成功。1991年2月1日，在为《指挥官基恩》制作了一系列共享版本之后，这四个小伙子离开Softdisk公司，正式组建id软件公司。

离开Softdisk之前他们同公司签订了一项协议，根据协议他们必须再为公司制作一部游戏，由于Softdisk对《指挥官基恩》并无多大兴趣，他们只好重新构思一款新游戏，这就是后来的《德军司令部3D》。斯考特·米勒在从约翰·罗梅洛那儿得知了《德军司令部3D》的想法后非常兴奋，尽管当时游戏只是处于雏形阶段，独具慧眼的米勒还是从中嗅出了革命的火药味。值得一提的是，此前id公司也曾制作过两款第一人称视角的3D游戏——《地下墓穴3D》（Catacombs 3D）和《气垫坦克》（Hovertank），可惜都没有获得成功。

为了把《德军司令部3D》抢到手，米勒同id公司和Softdisk公司作了一笔三角生意，他提出让Apogee公司的明星设计师乔治·布鲁萨德代替id履行合同，为Softdisk制作新游戏（即后来的"ScubAdventure"），Softdisk则把id正在制作的这款游戏转让给自己（相信事后Softdisk的决策层一定对这笔交易懊悔不已）。协议签订后Apogee公司即为id投入了大量资金，让他们能够安心地把《德军司令部3D》开发出来，可以说没有Apogee公司在经济和精神上的支持，就不会有《德军司令部3D》的成功。



德军司令部3D

1992年5月5日，《德军司令部3D》正式发布，这款只有2兆多的小游戏为整个电脑游戏业带来了一场天翻地覆的变革，其高品质的画面音效、快节奏的动作风格以及颇具争议的背景故事吸引了无数玩家。更重要的是，它在X轴和Y轴的基础上增加了一根Z轴，在由宽度和高度构成的平面上增加了一个向前向后的纵深空间，这根Z轴对那些看惯了2D游戏的玩家造成的巨大冲击可想而知。

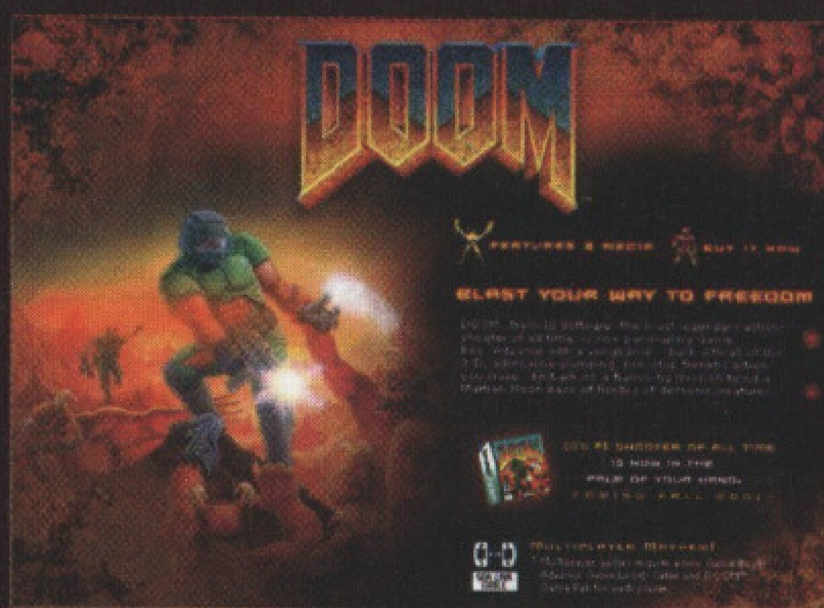
《德军司令部3D》的图像为256色，在连手机都可以显示256种颜色的今天这也许算不了什么，但对长期习惯于从电脑屏幕上接受四种颜色反射的玩家来说这已经算得上是"华丽"了。游戏的音乐音效由鲍比·普林斯谱写（鲍比·普林斯后来还为《毁灭战士》、《毁灭公爵》和《生化危机》等游戏制作过音效），100%兼容AdLib和Sound Blaster，这在游戏史上也是前所未有的，由于那个时代的大部分电脑都无法逼真地还原出游戏原有的音质，因此许多老玩家日后重温《德军司令部3D》的时候才惊奇地发现原来游戏的音乐音效要比自己记忆当中的好上许多。

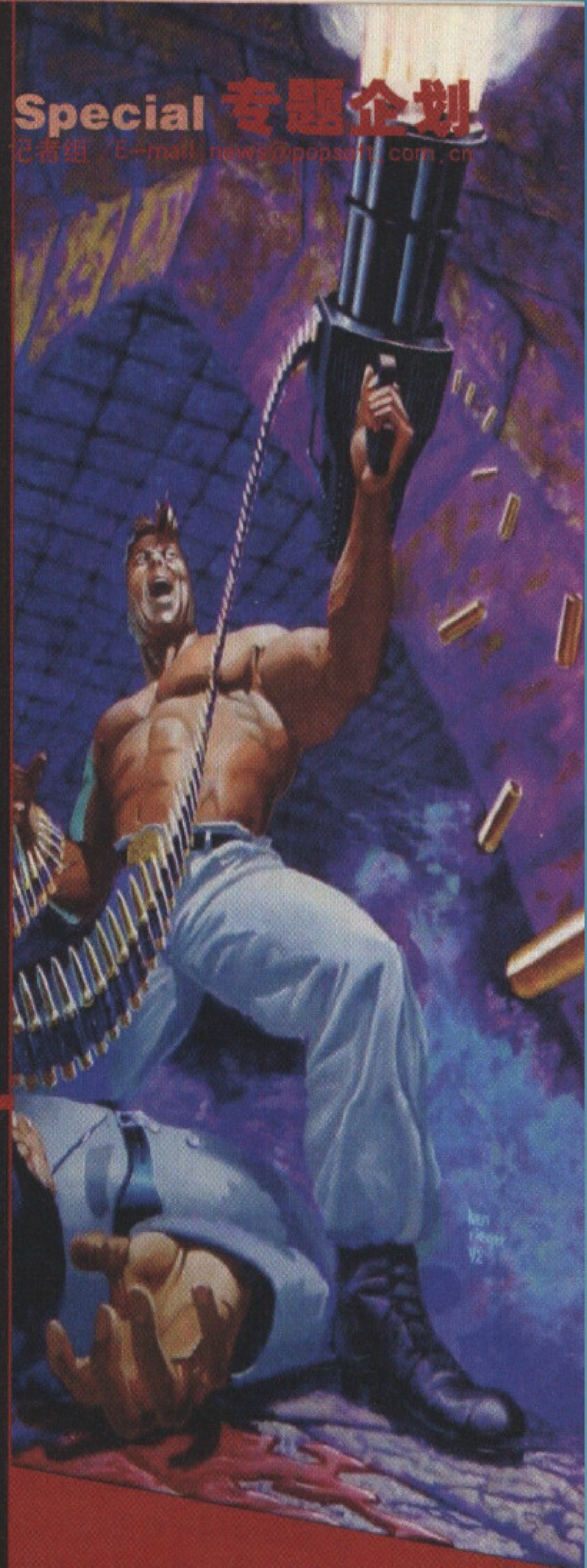
在游戏的销售方面，id公司采用了斯考特·米勒发明的"先试后买"的模式（米勒当时花了不少口舌才让这几个小伙子相信共享也能赚钱）。游戏共分为六个部分，其中第一部分为免费，这个共享版本在互联网上流传一时，数以千计的BBS争相转载，全球各地的游戏迷纷纷下载并把它拷贝到磁盘上相互传送。据说通过邮件订购和零售的方式售出的《德军司令部3D》超过了25万份，这一业绩对于一家名不见经传的小公司来说简直是个天文数字。

除了技术方面的变革外，《德军司令部3D》还为游戏的设计带来了一场革命，今天的第一人称射击游戏就是在它的基础上发展起来的。同其它类型的游戏相比，第一人称射击游戏这么多年来风格上的变化是最小的，开发者沿用的仍然是十年前的模式——不停地奔跑、寻找钥匙、打开机关、捡起弹药、射击敌人。在操作方面第一人称射击游戏也没有多大的变动，鼠标控制视角、键盘控制方向、鼠标左键/CTRL键









射击、空格键开门……《德军司令部3D》的这些设定至今仍然是第一人称射击游戏的标准设定。

id的幽默感在《德军司令部3D》中也随处可见，例如按下ESC键退出游戏的时候，屏幕上会显示不同的确认提示，例如“勇士请选‘N’，懦夫请选‘Y’”、“想要枪和荣誉请选‘N’，想要工作和忧虑请选‘Y’”或是“你以为你能这么容易地脱身吗？”。在退出游戏后你还会看到id公司的一段“忠告”，大意是：如果你不是本游戏的注册用户（也就是说你用的是盗版）的话，请速打电话同Apogee联系，否则你的硬盘将被格式化云云。

游戏暴力

在缔造第一人称射击游戏的同时，《德军司令部3D》还创造了一个新的单词——游戏暴力。《德军司令部3D》的背景故事曾经引发过公众的许多争论，游戏中你扮演的是一位名叫威廉姆·布拉泽科维奇的美国特工，任务是打入纳粹内部，阻止纳粹正在进行的一项利用尸体制造无敌军团的实验。最初的争论主要集中在政治方面，有人认为游戏中随处可见的希特勒头像和纳粹标志是对纳粹主义的一种宣扬，有人认为把故事放在现实中的德国是对德国人的丑化，还有人认为虚构历史会造成人们对二战的错误认识。游戏圈内对于这个问题也有着截然不同的看法，约翰·罗梅洛在接受TechTV的采访时曾经提到过当时的情况，他说：“当我告诉兰迪·麦克林恩（FormGen公司创始人）《德军司令部3D》的主题是设定在二战时期的纳粹城堡中的时候，他表示了强烈的反对，他冲着我喊道：‘别去碰那些和二战有关的东西！’……”



1995年，《德军司令部3D》被德国法院查禁。大家知道，德国政府在对待纳粹的问题上相当敏感，许多人都以为查禁《德军司令部3D》的原因在于游戏中反复出现的纳粹标志，但实际上，当时德国法院是以第131条“鼓吹暴力”的罪名将其查禁的。

即使在美国，id公司和它的《德军司令部3D》也被公众视为是“暴力游戏之父”。id公司曾被两次告上法庭，1999年肯塔基州西帕杜卡枪杀案三名受害者的父母和2000年哥伦拜恩校园枪杀案被害教师的家人曾控告包括id在内的一些游戏公司用暴力游戏毒害青少年的身心，导致恶性校园枪杀案件的发生。《德军司令部3D》被许多研究者作为考察游戏与暴力之间的关系的典型案例，美国的《人格和社会心理学》杂志曾经刊登过一篇由克莱格·安德森教授和卡伦·迪尔教授撰写的关于游戏暴力的文章，他们在实验中把参加测试的大学生分为两组，一组玩《德军司令部3D》，另一组玩《神秘岛》，然后分别对这两组学生进行攻击倾向的测试，结果发现玩《德军司令部3D》的那个小组的攻击倾向明显高于另一小组。

id公司毫不在意社会公众对自己的种种非议，继续高擎暴力大旗，引导第一人称射击游戏向前发展。他们在主页上把自己的作品自豪地称为“Killer Game”（杀戮游戏），在公司的一张大幅海报上他们写下了一句非常经典的标语：“There are a lot of people totally opposed to VIOLENCE. They're all dead.”（曾有许多人反对暴力，他们都死了）。

id公司从不掩饰自己的本能，因为他们坚守“本我”。

id公司大事记

1991.02.01
id公司成立。创始人：John Carmack、Adrian Carmack、John Romero。

1992.05.05
Wolfenstein 3-D发布，发行商：Apogee。

1993.12.10
DOOM发布，售出1500万份拷贝。

1994
DOOM被《PC Gamer》和《Computer Gaming World》杂志授予“年度游戏”奖，同时被《PC Magazine》评为“技术卓越”奖。

1994.10.10
DOOM Ⅱ：Hell on Earth发布，售出200余万份。

1996
QUAKE发布。

1997.12.09
QUAKE Ⅱ发布，发行商为Activision。

1999.11.30
QUAKE Ⅲ发布。

2001.11.21
Return to Castle Wolfenstein发布。

业内访谈 上柜之后看昱泉——昱泉国际董事长李慈泉访谈

游戏新闻眼 ■本刊记者 执着



在我眼中，每家游戏公司呈现在媒体面前的风格以及企业文化都各不相同，这多数又与公司的主营业务、领导人物的做事风格不无关系，昱泉国际就属于这样一家公司。继智冠科技、大宇资讯、相继在台湾省证券市场上柜（类似于内地证券市场的股票上市）之后，2002年3月，昱泉国际成为又一家以游戏开发和销售为主营业务的上柜公司，记者特意前往上海，采访了刚从台湾乘飞机飞往上海归来的昱泉国际董事长、上海昱泉（信息）总裁李慈泉先生。与公司的普通员工一样，李先生的胸前也挂着胸卡，衣着亦很随意，有着多数技术型企业老总的气质，大概与昱泉国际是一家以技术开发为背景的公司有关，在谈及公司上柜的情况时，李先生显得较为低调，言谈间也较为谦逊，我们的采访也从这个话题开始。

记：昱泉国际近日在台湾省成功上柜的新闻，引发了广大媒体对于贵公司的关注，但公司在这一事件的发布上，与同类公司相比，却显得较为低调，在您看来，从某种角度来说，上柜对于昱泉而言是不是意味着一个里程碑式的变化呢？

李：从我的角度来看，公司上柜是很自然的事情，公司从1989年成立至今，已逾12年之久，从2000年开始，公司在证企会（台湾省证券监督机构）的监督运作下，得益于券商的大力推荐，最终于近期顺利上柜。从发展规模和营业额来看，公司2001年度的营业额达到了8000万元人民币，2002年度预计将不低于1亿人民币，公司的主营业务以游戏产品及技术开发、多媒体教学软件、等几部分为主，游戏产品的业务大约占到3/5，与多数游戏代理公司不同的是，昱泉是一家以技术开发为主的公司，因此在做事风格上，我个人更倡导“不要在讲什么，而是做什么”的宗旨，所以往往给媒体造成我们很低调的印象。公司的上柜我认为最大的好处在于可以吸收更多的人才，公司的运作也将更为明朗化、规范化、在经营上也要考虑公司在股东回报和权益方面的改变。

记：众所周知，在PC单机游戏制作领域内，昱泉曾成功推出了在内地引起较大反响的《笑傲江湖》以及后来的《风云2》、《神雕侠侣》等，从2000年开始，昱泉一直坚持在走中文武侠游戏题材加3D化制作的方向，今后还将推出那些产品，同时如何在3D游戏制作方面作出创新呢？

李：在PC单机游戏的制作上，我们一直坚持为“东方题材，好莱坞表现手法”这一制作原则而努力，同时在1999年就准确地把握到了3D游戏将是未来游戏发展趋势，于是昱泉将游戏制作定位于此，并在这方面进行了长期的努力，开发了比较成熟的3D引擎，包括购置了3台世界上最为先进的动态扑捉技术设备（Motion Capture）运用于游戏制作,在3D制作方面，我有一个比喻，就好象一个刀客开始使刀，大家并不认可，但舞的熟了，也就自然成了流派。

在游戏剧情题材的选择上，继与金庸、马荣成先生的名著合作以及与画家平凡、淑芬的合作之后，今年又签订了古龙先生系列作品的游戏改编权，将陆续开发包括《小李飞刀》、《流星蝴蝶剑》、《萧十一郎》等游戏，在《流星蝴蝶剑》中，将使用第2代的3D游戏引擎，也是首次支持局域网的同类游戏，另外公司还在开发一款非RPG类型的游戏，以及第2款网络游戏。在游戏制作上，未来将扩大与名著作家的合作，运用自有的3D即时引擎技术，在游戏性方面也将进一步改进，为游戏玩家推出更好玩的经典产品。

记：与多数台湾游戏公司不同的是，在进入内地游戏市场之初，为什么您要把分公司设在上海，而不是北京？近两年来，多数游戏厂商纷纷进军内地，您如何看待内地市场与台湾市场的区别？以及玩家之间的差异。

李：将公司设在上海，主要出于竞争的考虑，依我看来，北京是一个具有浓厚人文气息的城市，拥有众多优秀的IT公司；而上海是一个更为商业化的城市，能够依托江浙一带的人才优势为公司招募到优秀的技术开发人才，我们也在公司的管理层的人才方面积极向本地化方向努力。在上海分公司成立前，我曾先后10余次来到内地，与当年看马克波罗与吕不韦的书中所描述的不同，我感到我就在这块土地的中间。

2001年，台湾游戏市场的份额PC单机约为10亿元人民币，网络游戏约为6亿元人民币。内地游戏市场份额估计要小于这个数字，主要是受到盗版的影响，我们开发的几套单机游戏在台湾省的销量都要高于内地，但内地市场是一个孕育中大成长的市场，这也是近期韩国、日本网络游戏公司以及台湾省的游戏公司频频进军内地的原因。内地玩家总的来说比台湾玩家更为热情一些，有的时候我们经常能够收到他们写来的一些关于游戏的建议，有的非常详尽，让人很感动。

记：您与您的夫人曹约文女士从当初共同创业，到今年携手将昱泉公司的发展推向了新的高度，请问您2人在工作中是如何分工的？今后公司在游戏领域内的发展是如何规划的？

李：我本人是昱泉国际的董事长，也是上海昱泉的总裁；曹女士是昱泉国际的总裁，上海昱泉的董事长，职务上我们2人实行的是交叉任职，但总的来说，我主要把握公司的发展方向和公司的结构，曹女士则立足于公司的具体经营和运作。今后公司在游戏领域内除了PC单机游戏外，还将把重点放在3处，一个是网络游戏，另外还将利用技术开发的优势在TV游戏平台与国外知名公司进行合作，目前正在积极酝酿中，同时还将开发PDA、SMS、WAP的相关游戏，进行更多领域内的尝试和创新。

在对昱泉公司的采访中，李先生多次提到了关于3D游戏技术领域的话题，他说，3D技术是国际性的潮流，在这方面，与国内的其他公司相比，昱泉是比较领先的。另外，有两件事给记者留下了深刻的印象，一件是在公司中员工及老总一律以英文名字相称，员工告诉我，这是为了不必为职务高低的称呼而尴尬，李先生的英文名叫做“Samuel”；另一件是李先生在结束采访的时候特别对我说：“我与其他台湾游戏公司的老总不同，我已经把我的家搬到了上海，我的孩子已经在这里上学了。”

看来，李慈泉先生和他领导的昱泉公司进军内地市场的决心真的难以动摇。P

昱泉国际大事记

■1989年，在NCR（安讯）公司做业务工作的李慈泉先生与惠普科技(HP Taiwan)做业务工作的曹约文女士看好媒体产业发展潜力，夫妇二人共同创办昱泉公司；公司发展初期以多媒体简报为业务重点；

■1995年，游戏《塔克拉玛干－敦煌传奇》上市，市场反应热烈，先后发行9种语言版本，被移植到PC、Saturn、Playstation 3种平台，游戏销量累计达到30万套，坚定了昱泉在游戏制作方面的信心；

■2000年，开始研制开发3D游戏引擎，并成功推出3D中文武侠游戏《笑傲江湖——日月神教》；

■2000年8月，上海昱泉（信息）公司成立；

■2000年－2002年3月期间，昱泉先后推出《神雕侠侣》、《风云2》、《笑傲江湖——五岳剑派》等中文武侠3D游戏作品；《笑傲江湖网络版》是昱泉开发的第一款网络游戏产品；

2002年3月，昱泉国际在台湾省证券市场正式挂牌上柜。

游戏新闻眼

■本刊记者 风林火山



◆《模拟人生》成为最畅销游戏

EA公司近期宣布，其PC平台游戏《模拟人生》（The Sims）全球销售量已超过了630万套，成为长期稳居PC游戏销售排行第1的游戏。该游戏自2000年2月上市以来，在全球迅速热销，并被互动艺术和科学学会（Academy of Interactive Arts and Science）评为2000年度最佳游戏，目前已有包括简体中文在内的13种不同语言版本。此外，4个非常有特色的资料片《美好生活》（Livin' Large）、《欢乐派对》（House Party）、《燃情约会》（Hot Date）以及于今年3月26日新近推出的《我在休假》（On Holiday）也是其得以成功的关键。

◆《万王之王》推出点数卡制

华彩公司于4月15日推出了点时卡、月卡可互换的收费制度，玩家可根据自己的需求购买360或720点的点时卡进行游戏，每小时扣6点，也可在点数帐户够720点时将点时制转换成月费制进行游戏。首批新发售的点时卡将有超值附赠，即注册720点同时获赠60点，并且4月15日至5月15日期间，只要在www.kok.com.cn注册登记，任何新旧万王帐号还可额外获得120点的赠送。

另外，在推出点数卡制的同时，《万王之王》将取消人物卡。每个新帐号在充值点时卡后，可免费增加2个新人物而不需要购买人物卡。从《万王之王》资料片《红石大帝》开始，每个新帐号最多只能建立3个人物id，原有帐号里的人物将继续保留。现在玩家手里保留以及市面上销售的《万王之王》月费卡和人物卡，依然可以使用和注册。

◆《魔力宝贝》严禁外挂

自网络游戏《魔力宝贝》推出后，外挂问题也接踵而至，网星艾尼克斯公司采取了积极主动的严惩措施。目前，在其官方主页上公布的《魔力宝贝》游戏帐号停权名单已达100余页，被停权的帐号过千人。林阜民副总经理表示，虽然这样会使《魔力宝贝》失去一部分玩家，但从长期来看，这样的“执法”力度，却留住了素质较高的玩家，可以为他们提供一个公平、自由的游戏空间。



◆《重生——时空战场》即将引进国内



北京华义联合软件开发有限公司即将引进一款名为《重生——时空战场》的网络游戏，这是继《石器时代》、《大法师》之后，华义公司又将推出的第3款网络游戏。《重生——时空战场》的故事背景发生在未来世界的一场毁灭性战争之后，随着战争的结束，地球的资源却已所剩无几……不知这样一个以科幻故事为题材的网络游戏，将会给国内玩家带来怎样的惊喜。

◆《和平的曙光》免费测试

《和平的曙光》（Gleam of Peace，简称GOP）是一款新型态的线上游戏，不须安装，只要输入网址就可进入游戏。该游戏已在中国台湾省推出了5个月，玩家人数超过10万，女性玩家占了40%，其年龄层大约在15至22岁之间。GOP的角色设计及世界观，受权自日本Idea Factory的Spectral Force游戏系列。在进入游戏时，玩家必须先设定一个新角色，并可依据游戏中的星座占卜选出适合自己的种族。游戏中共有40个种族、6种属性、30多种不同的职业以及数10个各具特色的国家。另外，游戏还有完整的宠物育成及竞技系统、图片上传及ICQ传呼功能等，且SMS短讯功能亦在开发中。目前，该游戏正处于免费测试期，有兴趣的朋友可登录至http://gop.tom.com体验一番。

◆娱动工场《极限档案NO.1之惊声尖叫》

娱动工场将于5月份推出名为《极限档案NO.1之惊声尖叫》的游戏合集，其囊括了《问答也疯狂》、《大家来找X》、《老夫子大富翁》、《奇幻水晶缘》和《神怪聊斋·鬼寺》的5款产品。5个游戏、5种体验，售价仅为88元。

◆美年达首届中国竞技大赛已开始报名

由北京长通联合宽带网络技术有限公司主办，北京百事可乐饮料有限公司独家赞助，奥美电子（武汉）有限公司特别授权的“美年达首届中国电子竞技大赛”，正在全国范围内如火如荼地展开，众多战队报名踊跃。自3月1日报名之日起，不到1个月已有超过400多支队伍报名参赛，其中预备参赛的队伍中不乏有职业战队及各地区的著名战队。为了方便外地战队来京参赛，大赛组委会特别为选手提供了优惠住宿预订服务，还有去军营体验实战感觉等题外活动。

数码GAME

7000： 针对近期一些《暗黑破坏神Ⅱ》的玩家使用Chest Hack黑客程序在战网上进行“踢箱子”的行为，暴雪公司作出了反应。Chest Hack已经在战网中被禁用，而使用这个黑客程序的战网帐号将会被封档，致使超过7000个的帐号以后将再也不能使用。

800台： 目前，网络游戏《传奇》的服务器总数已突破800台大关，独享带宽超过3000M，成为了国内最大的数据服务用户之一。

51 399 903套： 日本的游戏杂志联会公布了去年一年全世界范围内的游戏销售总量，共计51 399 903套，比前年有所上升，并且分析家普遍认为2002年内游戏市场的规模将会进一步的扩大。

游戏新闻眼

■本刊记者 风林火山

◆ 2002年度万智牌上海挑战赛即将开幕

2002年度万智牌上海挑战赛将于6月7至9日在上海举行，本次挑战赛采用邀请制。邀请资格将以4月24日的牌手积分为准，届时将公布一个邀请分数，超过此分数的牌手将获得邀请资格。同时比赛前的一两个月将在全国范围内设立9场预选赛，地点分别在：北京、天津、上海、重庆、广州、长春、杭州、深圳、郑州。每场预选赛的前8名将获得邀请资格。上海挑战赛是今年国内一场重要的万智牌赛事，获得冠、亚、季军者将代表中国参加今年的世界冠军赛。

◆ 晶合联赛：第3届东北联盟杯友谊公开赛

2002年5月5～7日，在长春市新民大街16号长白山宾馆将举办《晶合联赛：第三届东北联盟杯友谊公开赛》。本次活动经DCI（国际健智中心认证），在这3天内将进行包括个人构筑赛、个人现开赛、团体赛（每队3人）在内的众多比赛。这次比赛是晶合联赛本年度的第1场重大赛事，也是东北地区万智牌界本年度的重要赛事。预计届时会有来自东北三省以及华北地区的众多牌手参加。

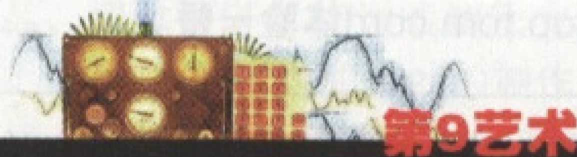
◆ 《勇士之王》中文版5月上市

由奥美电子代理的即时战略游戏《勇士之王》现正处于紧张的后期汉化阶段，其中文版很快可于本月与玩家见面。另外，特别提示已获得了《勇士之王》奖卷的玩家，由于《勇士之王》延期至5月上市，所以相应的奖品也将在产品正式上市后发放，敬请期待。



◆ 《水晶之魂》近期上市

近期将上市一款名为《水晶之魂》的ARPG游戏。该游戏采用纯RPG模式完成，在传统的英雄题材中加入了浪漫的因素，从而增加了游戏的可玩性。游戏的故事背景设定在一个充满奇幻色彩的世界中，描述了一场人类与恶魔、正义与邪恶之间的殊死搏斗。其大部分场景及NPC采用了3D技术制作，游戏画面也较为精致美观，有兴趣的朋友不妨一试。



第9艺术

“实在是一个吞噬时间的怪物”

——国际著名影星朱莉亚·罗伯茨（Julia Roberts）在沉迷于XBOX的游戏时说。

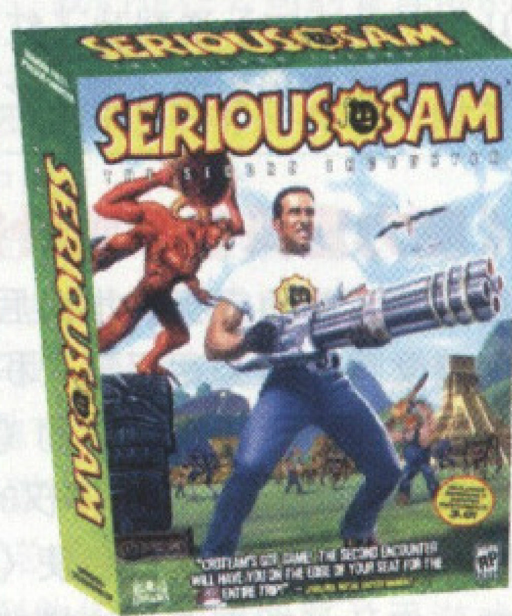
“除了我的家庭之外，没有什么能够比用我们的游戏给人们带来快乐更能让我高兴。”

——暴雪公司Dave Brevik

“完成一个游戏很简单，但开创一个新游戏真的很难，你根本不知道该往哪里去。”

——《命令与征服——将军》制作人之一 Harvard Bonin

◆ 萨姆又回来了



继《英雄萨姆》后的又一续作——《英雄萨姆2》于4月份已由新天地公司推出。在续作中，我们的英雄将在悠远的古神庙、神秘的波斯村庄和白雪皑皑的中世纪古堡里同更多的敌人激战。游戏新增了7种敌人、3种武器、4种神奇的力量增幅器以及12个完全重新制作的关卡。战斗更加刺激火爆，游戏场面也更为庞大。

◆ 《霸业》全面公开测试 近40万张光盘大赠送

由乐乐科技逾时一年精心打造的大型策略网络游戏《霸业》，经过千名玩家近一个月的内部测试后，公开测试已于2002年4月1日全面展开。为使更多的玩家有机会体验到成就“霸业”的乐趣，乐乐科技与国内的《大众游戏》、《锐》（原《水晶宝盒》）、《网上俱乐部》、《新浪潮》、《搜索》等多家游戏媒体合作，赠送了近40万套该游戏的客户端程序，并附赠了一定的正式版免费游戏时间。另外，凡参与测试活动的玩家，将依据其个人等级，以及对《霸业》提出的意见和建议给予奖励，并在测试完成后保留测试版玩家的帐户和测试服务器的参数。

◆ 《碰碰i世代》增强版登场

近期，北京泰德时代在线技术有限公司宣布，该公司即将于“五·一”期间面向国内广大玩家推出《碰碰i世代》的增强版（又名《缘份天空》），并在北京地区选择5家最具时尚特征的商场举办《缘份天空》大型现场促销活动。《缘份天空》在游戏内容的编排上与以往的《碰碰i世代》相比，除了继续秉承了“轻松、浪漫、时尚、无暴力”这一健康主题外，还在游戏场景、玩家个性化等设计方面作了许多全新的突破。另外，游戏还采取了在国内网络社区游戏领域首创的“点数封顶”的按月收费机制，即该游戏的玩家每月扣除的游戏点数采取500点上限封顶（如不足500点，则按实际点数支付费用），从而可以在一月内尽情享受该游戏带来的无限乐趣。

◆ 《不灭传说》5月份举办新活动



《不灭传说》在本月将举办“魔兽复苏，大地的阴影”活动，由玩家变身成怪物进行一场大比拼。比赛设定为一周的时间，无论等级多少，均可参加这次活动，让玩家好好过上一把“怪物”瘾。胜利者会获得意想不到的奖励，甚至有机会扮演大魔头,让那些小怪物们为你俯首称臣！卓越数码还为玩家准备了相关的线上、线下活动。详情请见http://www.bumie.com。



汽车大亨 Car Tycoon

■北京 边走边唱

类型	模拟
制作	Vectorcom
发行	怡采科技
编辑期待度	♥♥♥♥（3.5/5）

虽然不能说《汽车大亨》是一款庞大的游戏，但至少是个丰富多彩的游戏。

《汽车大亨》的游戏背景是在美国，玩家将在这里扮演一位刚刚开始创业的汽车制造公司总裁。游戏时间从1950年一直到2006年，历时近60年。

游戏中，玩家扮演的总裁的最终目的就是要把公司发展成为遍布全美40多个城市的超级公司，而要想达到这个目的可绝不是件简单的事。只有推出让不同消费者都能满意的汽车，才可以在该地区站稳脚跟而谋求下一步发展。除了提供适合各地消费者的汽车型号外，还要注意不同地区的销售策略和宣传工作，只有把这些因素都考虑周详，才能占据有利的条件，从而成为该地区市场的有力争夺者。

游戏中一共提供96种不同的汽车配件供玩家自行组装，创造出一辆辆各具特色的性格新车。如果你只是把《汽车大亨》这款游戏当作一个模拟汽车组装的游戏也未尝不可，相信你也会在其中找到足够的乐趣。

在《汽车大亨》里虽然只会面对电脑对手，但千万不要小看他们，因为你在游戏过程中会很快发现，你的对手都是十足的奸商。除了用正当方法来竞争以外，他们还会不择手段地对你进行排挤和打压，让你真正感受到“商场如战场”。P



霹雳大富翁Ⅱ

■北京 吉吉

类型	桌面益智
制作	厦门火凤凰
发行	连邦软件
编辑期待度	♥♥（2/5）

说实话，对这种布偶戏的游戏画面我个人实在有些难以接受。

《霹雳大富翁Ⅱ》是讲述霹雳奇侠们经商的故事。在游戏中登场的人物多达24位。他们分正派、邪派、中立3个派系，其中包括西天如来佛、冥王等著名角色。每个角色都有他独特的Q版造型、配音以及相当丰富的故事背景。

在这里想成为大富翁就要靠搞房地产了，人物们轮流投掷骰子来进行游戏，走到相应位置上可以盖旅馆来收其他人的过路费，而且这些房地产可以在下次走到时进行升级。当然，霹雳英雄们除了利用房地产挣钱外，还可以利用地图上的卡片点、突发事件、游戏屋等，走到里面可以得到相应的回报或参与各式各样的小游戏。另外，在每个地图上还散布着不同的钱庄、客栈等，走到后可以购买该地方的股票，谁的股票多谁就可以取得这个产业的控股权。整个游戏有百种以上的道具和卡片，每种卡片都有不同的功能，大致可以分为攻击卡、防御卡、控神卡等。

游戏中有很多关卡，场景随着关数的增加越来越大，越来越复杂，很多地图并不是单方向走的，在交叉路口可以选择不同的方向前进，以避开对方的势力范围。在《霹雳大富翁Ⅱ》中，战斗场面很有意思，它根据个人拥有的各种战斗卡片来进行，每张卡片有相应的攻击和防御点数，而每个卡片都是各个人物的成名绝技或各门派武功，玩家可以在平时收集和学习一些厉害的武功招式，以便在决斗中打败其他玩家。决斗共分5个回合，防御一方和攻击一方各出一张卡，最后以积分算胜负。决斗赢的一方继续前进，输的一方就要被送到医院休息几天了。P







心动情缘

■北京 小兰

类型	恋爱养成
制作	Gamania
发行	天人互动
编辑期待度	♥♥♥■■

爱情总是众多游戏所围绕的主题之一。



从以往的观点来看，很多玩家都认为恋爱养成游戏始终是自己去扮演一个丑小鸭似的男生，然后经过种种磨练把自己变成一个“有型有样”的帅哥，然后在某一天追求到自己心仪的女孩。但是如果大家仍然以这种观点去理解《心动情缘》的话，那么可就是大错特错了。在《心动情缘》里，玩家可以选择两位主人公——男主角“K”和女主角“美尤”来进行游戏。一般来说，在生活中一个人的事情就已经让人手忙脚乱了，而两个人的事情则会让人忙得喘不过气来。

《心动情缘》在游戏的系统设定上下了相当大的工夫。所有的设定共分为4大类，分别是学习、体育、娱乐和打工，其中每一个类别里都有许多细小分支，从而来决定玩家的属性。而且《心动情缘》的养成系统给人感觉更加前卫和时尚，更加符合玩家的心理。玩家在游戏中除了要和女孩子们勾心斗角之外（喜欢的女孩子要接近，不喜欢则要保持距离，否则……），还要进行一些刻苦的修炼，毕竟长相只是外在美，现在的女孩子还要求自己的男朋友要有内涵。

在《心动情缘》里，玩家可以最大限度地选择人物的一些特殊属性，如血型、星座等，从而使游戏更具真实感。如果你想从游戏体会到爱情的种种滋味，那么笔者相信《心动情缘》绝对是一个很好的选择。P

少年行

■北京 雪无痕

类型	角色扮演
制作	厦门火凤凰
发行	连邦软件
编辑期待度	♥♥♥■■

我怀疑这是一部急就之作，不免要暴露出一些不足之处。






《少年行》是一款以少年侠客行走江湖为题材的中文武侠RPG。时逢战乱年间，外番入侵，很多江湖人士投入到反抗外敌入侵的战斗中，这里自然少不了江湖五大剑派，但是五大剑派的掌门人并没有仅仅想对抗外敌，他们想趁乱世夺取武林盟主的地位，甚至称王称帝。江湖卦士慕容痕，一次在街头曾为一个素不相识的姑娘相了一卦，结果几个时辰后碰巧撞到江湖五大剑派追杀该女子，原因是这名女子居然会使用令人闻风丧胆的飘湘十八剑，热血心肠的慕容痕自然上前相助，从而卷入了江湖五大剑派谋划的一场腥风血雨的阴谋之中。

游戏当中更多地引用了即时的概念，战斗中玩家可以自由操作进行战斗。在游戏中，角色的升级是以即时战斗的经验来计算的，而且各种武功招式是通过平常时间随机练习的，比如装备武器后可以选择就地练习招式，可以找个僻静的地方打坐修炼内功、轻功等。当然，这些锻炼也根据角色能力和等级设定了上限。

玩家可以在地图上寻找各种宝物、各种绝世武功与神兵利器。

游戏的画面充满了浓郁的中国古代色彩，这也算是国产游戏制作公司的小小优势吧。P

绝冬城之夜
Neverwinter Nights

■北京 幻文



类型	角色扮演
制作	BioWare
发行	Infogrames
编辑期待度	♥♥♥♥

凭借《博德之门》一炮而红的BioWare小组将欧美传统的AD&D系统巧妙地融入游戏之中，并且将这一模式在其之后的作品中发展完善，《博德之门》的续作、《冰风谷》系列以及独特的《异域镇魂曲》都拥有不俗的表现，BioWare也因此荣登RPG之巅的宝座。在对原有引擎加以彻底改善和代理公司的变更等一系列原由的跳票之后，它们的最新大作《绝冬城之夜》终于崭露出锋芒。

《绝冬城之夜》的故事发生在欧洲中世纪的奇幻世界，玩家创建的主角跨越20个大类场景，经历一系列神秘探险。游戏的玩法遵循改良过的龙与地下城第三版规则，我们依然可以领略那熟悉的“被遗忘之国度”的魅力。在单机游戏中，共有4个庞大的篇章，其中还包含众多支线任务，这将极大地扩充游戏的可玩性，令玩家更好地投入其中。如果不理睬支线，单纯地完成主线，最快的通关时间也至少需要60小时，这也算是此类游戏的一大特色了。

除了丰富的单机模式外，联机对战也发生了翻天覆地的革新，它不再像往常游戏中那样限制最多6名玩家共同探险。通过架设在世界各地的服务器，所有热爱本作的朋友都能出入游戏中的世界。每台服务器上最多可以容纳64名玩家，他们所创建的人物都能够在那个虚拟的平台上发生互动。借助新颖的“地下城主”系统，玩家可以自行创造属于自己的地域，进行一些简单的内务管理，而且还可以允许其他玩家光顾自己的领域。

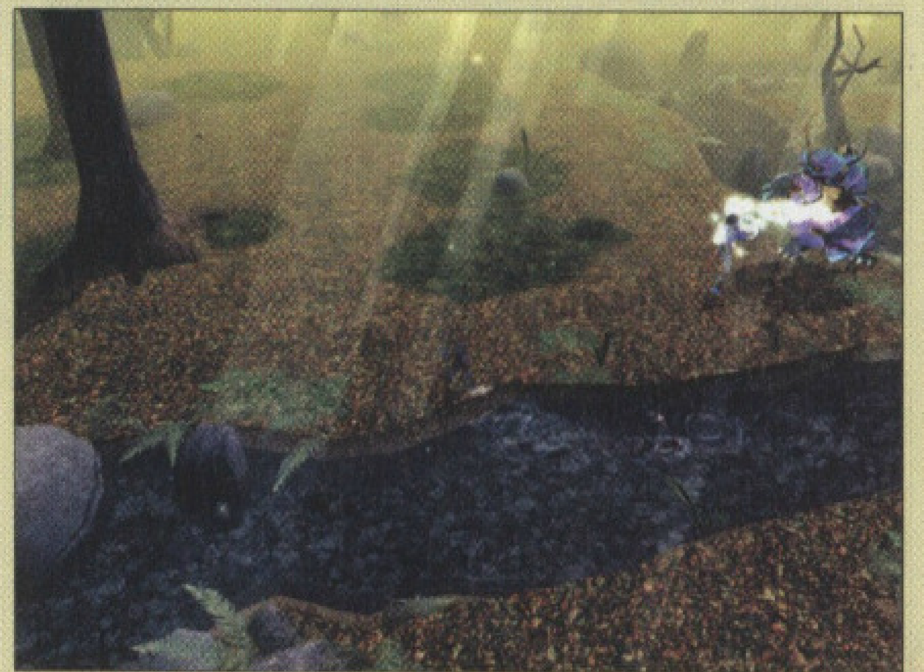
除了内涵饱满以外，《绝冬城之夜》给人留下最深刻的印象就是视觉冲击，《博德之门》系列的图像在当今RPG领域确实已经陋态百出，因此BioWare将在新作中使用《孤胆枪手Ⅱ》的游戏引擎，这将为表现游戏的内在世界提供强有力的支持。借助出色的引擎，游戏中的景物和角色的轮廓清晰圆润，光影效果没有过多的修饰，而力求简单真实。地面的质感虽然凌乱纷杂，但恰好营造出了一种逼真的临场感。

《绝冬城之夜》就犹如搭在弓上的箭——一支质地钢硬、羽翼丰满、精雕细琢的强弩，指向2002的下半年，相信它定然划出一道最美的彩虹。P















新绝代雙驕叁3

■北京 海蜇回家

类型	角色扮演
制作	宇峻科技
发行	寰宇之星
编辑期待度	♥♥♥♥
多线多结局的设计，无疑增加了游戏的可玩性。	



相信提起两年前宇峻的《新绝代双骄》，大家一定不会感到陌生，在世纪交汇时，《新绝代双骄》一推出就达到销量500 000套的好成绩。如今，宇峻又将推出续作《新绝代双骄3》，让双骄重出江湖，让玩家再度感受“绝代双骄”的魅力。

《新绝代双骄3》将延续上部作品的结局，自江小鱼与江无缺这对兄弟历经艰辛相认后，本指望就此退隐山林，过上平静的桃源生活，可是好景不长，世事不如人意，一段纠缠复杂的江湖恩怨还是将江家的后代卷入其中，在《新绝代双骄3》中将以江小鱼及江无缺的后代为主角进行，大侠燕南天、移花宫主、慕容九与黑蜘蛛等人也将纷纷登场，为《新绝代双骄》演绎出一段更精彩的剧情。宇峻科技也将在原本武侠味道极浓厚的剧情里，尝试加入一些神幻的成分，就此发展出更广的冒险视野。



在3代中，将出现十多位队员供玩家选择，而且，在这里带队已经不再是第一主角的专利了，玩家可根据各人的能力不同而任意更换带队的角色，有时想要顺利过关还一定要找对带队的人才行，不然可能事倍功半。游戏的主人公之一江小鱼的儿子——江瑕继承了其父的机灵狡猾，而江无缺的儿子江云自然是跟随江无缺习得一身精湛的剑术，有着高超的本领。分清了人物的不同之处，在对付不同的事件时可是十分重要的，让江瑕用三寸不烂之舌把别人说得七晕八素，或是让江云以武力取胜，这其中的乐趣可是大不相同的哦。所以，注意对每个队员的培养，学习不同的技能，一定会令玩家得到不同的乐趣和快感。

在本作中，战斗系统较之前作有了很大的变动，视角也由原来的横向战斗转变为45°斜角，以更具震撼力的招式动作把玩家带入一个武侠世界。

而在场景的视觉效果表现上，宇峻科技也下了功夫，画面更为细腻真实，制作小组为了使游戏场景表现得更为逼真自然，除了表现自然的气候效果外，更对其画面进一步精雕细琢，玩家可以在游戏中看到四季如春、桃花遍布的山谷，朵朵飞花，落英缤纷，令玩家溶入一片花之雨中。除此之外，制作小组还在游戏中加入了景深的设计要素，让玩家体会亲临其境的感觉。

为了体贴玩家，制作小组还设计了“资料传送”系统，也就是说，如果玩家还保有《新绝代双骄2》的结局存档的话，就可以经过“资料传送”使小鱼儿与江无缺成为一对恋人，不再受制于电脑的安排，呵呵，没准这样的安排还会带给玩家意料之外的惊喜呢。

虽然宇峻声称今年暑期将推出此作，但到目前为止，许多资料尚未公布，让我们期待宇峻进一步的消息吧。



飞刀，又见《小李飞刀》

在武侠小说中，记得自己很欣赏古龙的《小李飞刀》这一部，或许也只是因为对于李寻欢这一角色的特殊偏爱，在古龙的笔下，对于“小李飞刀，例不虚发”传神的描写，以及李寻欢自身矛盾且软弱的性格以及他种种感情纠葛，阿飞的敢爱敢恨、为朋友义胆云天的性格，林仙儿美丽外表下隐藏的恶毒用心，都给读者留下了不可磨灭的印象，此次在获悉昱泉国际将改编成同名电脑游戏这一消息后，本刊记者特地前往上海昱泉信息技术有限公司，试玩了正在开发制作中的游戏。

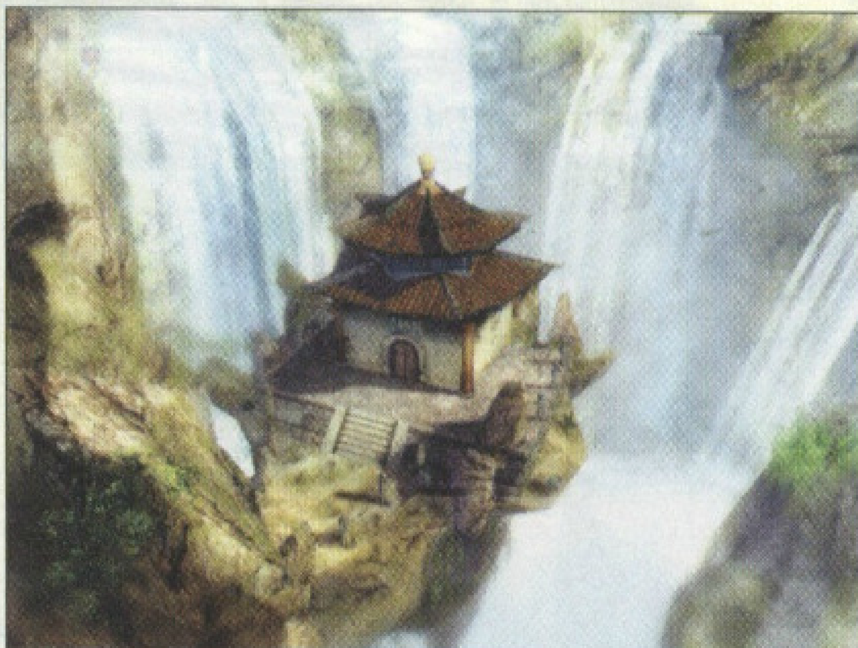
来自台湾省的制作人向笔者介绍了开发中的游戏，将古龙这一经典小说改编成电脑游戏一直是玩家所热切期盼的，但古龙的小说和金庸的小说不同。古龙的文章很讲究一种意境，更确切的说是一种感觉，一种很容易让读者产生共鸣的感觉，把古龙的小说改编成游戏应该说比改编金庸的更有难度，因为感觉比实实在在存在的东西更难表现。如何表现古龙小说中那种“意境”、“感觉”，以及保证游戏的可玩性，是此次昱泉开发《小李飞刀》最注重的地方。不过制作人一再强调，在本次制作上，不会出现前几部武侠游戏玩到一半嘎然而止的情况，此次的剧情将是完整的，玩家在扮演李寻欢角色通关之后，还可以阿飞的角色重新进行游戏，但剧情角度将会与之前有明显区别。

作为一款游戏来说，首先要保证游戏画面的精美，才能让玩家更投入地玩游戏，昱泉以前制作的3D游戏在画面上经常成为玩家诟病的对象，所以昱泉这次在游戏画面上下了很大的功夫。采用了最新3D技术，从试玩中展示的画面来看，制作者在场景上强化了各种符合秋冬季节的场景特效，无论是树梢偶然飘下的一片枫红、从天际缓缓落下的细小雪花，或是银色大地上踯躅独行的脚印，都能让玩家充分感受到场景中各个季节的气息，并融入到诗画般的游戏场景中，为原本已十分细腻优雅的游戏世界更增添了几分真实感。美术总监翁先生指着一个飘着薄雾的户外场景对我解释说，你所看到雾的效果都是通过3D引擎即时运算生成，在目前3D游戏中，雾、烟效果及人物头发一直是制作中的难点所在，多数类似游戏中雾的效果都在后期制作时画好后贴到画面上，因此，在同类游戏的3D技术方面，《小李飞刀》是领先的。

以前昱泉开发的有些武侠3D游戏存在操作系统不良，玩家操作起来困难的毛病，而且这也是一个3D RPG游戏优秀与否的重要标准，所以昱泉国际这次对《小李飞刀》的操作方式进行大幅度翻新，操作的翻新是让玩家能更方便地操控主角在游戏世界里行走，以及与场景和NPC进行互动。除此之外，游戏中还导入了“物品拆解组合”的功能，除了可搭配剧情线索提供谜题来源之外，还能增加玩家手眼协调及动脑的机会，并降低一般RPG予人的单调印象，因此玩家在进行本游戏时将能亲身体验到全新的操作方式所带来的便利性。玩家在游戏中，可利用键盘中的方向键来操纵主角李寻欢的行动，并以鼠标

晶合实验室

类型	角色扮演
制作	昱泉国际
发行	上海昱泉信息技术有限公司
编辑推荐度	（3.5/5）



瀑布流水的光影效果显示出制作组在3D技术方面的实力。



飘雪的一座无名小镇。整个剧情有大半是在严寒的冬天中进行。



长亭外片片枫叶飘落，更衬托出那股隐藏的肃杀之气。


价值32万美元的动态捕捉制作设备。


连卫生间的标识都这么有创意。

的移动来旋转视角浏览场景的各个部份。若在场景中出现某样物品或“非玩家人物”（NPC）在此处活动时，屏幕中央的准心会自动变成不同的图示，以提醒玩家可与该物品或NPC进行互动，玩家只需将屏幕准心对准该物品或NPC并按下鼠标左键即可进行调查、拿取、交谈等。游戏会依当时状况显示出数量不等的关键句子，这时玩家可依照主角个性或自身喜好来询问或回答问题，如此一来，游戏中主角与其它人的互动便能随着玩家的选择而产生分歧，甚至改变剧情的路线或结果，因此慎选适当的句子不仅有利于消息的取得，也不会因此而激怒NPC，甚至能提高玩家对于游戏世界与游戏剧情的认同感，并充分享受游戏所带来的互动性。而最重要的是，玩家在得到所需的消息后，还需自行判断其正确性，毕竟不是每个人都有义务向主角吐露真言。

在试玩中，笔者感到战斗系统最大的改进就是改为即时制，战斗系统是一个RPG游戏的灵魂。发射飞刀时可以瞄准敌人的身体部位以造成不同的攻击效果，并能灵活地依剧情及敌人的不同而改变战斗的限制条件，例如主角被点穴、只有单手可活动时，或在某段时间内必须打败敌人时，以及主角身上只有一把飞刀可用时等。另外值得一提的是，为了配合小说中主角的个性及古龙小说的意境，制作小组大胆设定了“杀死敌人乃是下下之策”的规则，若是搭配点穴、轻功、夺刃等战斗技能，或直接把敌人吓跑，便能得到更多的经验值和奖励。一旦进入战斗，玩家可使用键盘操作李寻欢前后左右移动，以控制主角与敌人之间的距离。而当玩家瞄准敌人并按下鼠标左键时，画面便会暂停，同时在敌人身上显示出可以攻击的部位，共计有头部、身体、左右手与左右脚等6个部位。玩家移动光标选择欲攻击的部位，再按鼠标键确

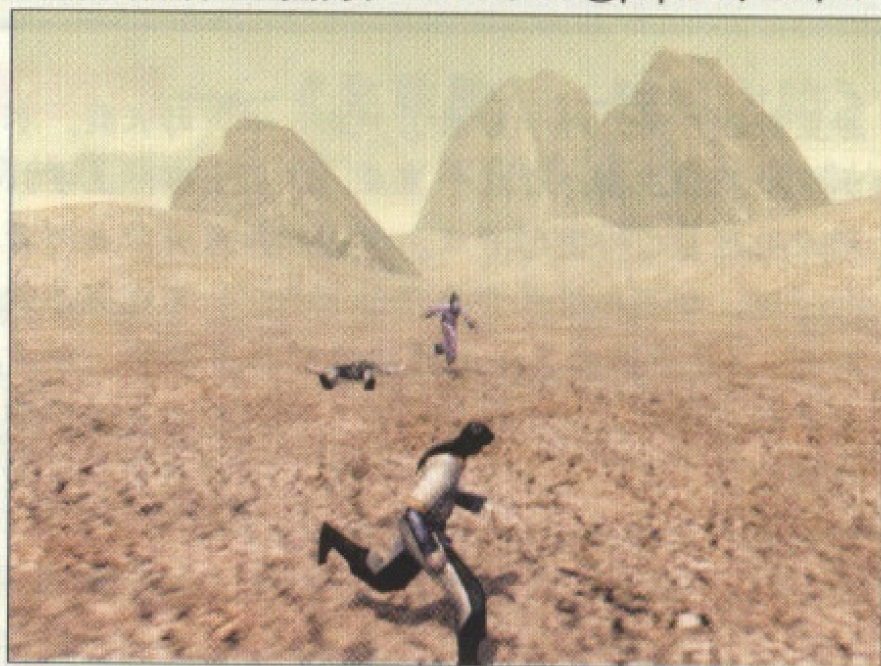


定后飞刀便会射出，并同时播放一段李寻欢射出飞刀与敌人中刀受伤的动画，等到所有战场上的敌人均无战斗能力战斗便会结束，回到一般行走的模式。从这个方面来说《小李飞刀》倒像一些时下流行的FPS（第一人称射击）游戏，而在使用轻功时，屏幕上李寻欢的跑动变成慢动作，让人感觉游戏似乎借鉴了类似于《英雄本色》中的设计。不过预计玩家对于这种新战斗方式的适应仍需要一些时间，在游戏之初，笔者就曾两次被NPC打倒，主要是没有把握好进攻NPC的时间。

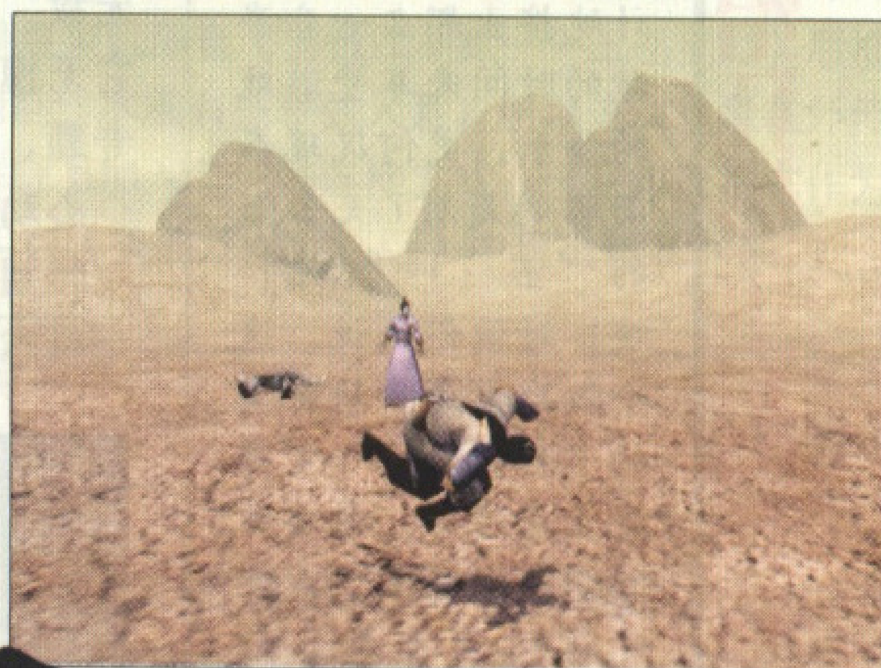
扣人心弦的故事剧情也将是《小李飞刀》的游戏重心，制作小组在游戏中极力表现出李寻欢矛盾复杂的性格、高强的武功、善良的品质以及专情却又软弱的个性。在进入游戏之初，首先是李寻欢与铁传甲的一段对话CG，据开发者介绍，为了强化剧情，将在正式版游戏中贯穿500段左右的CG动画，以完成对剧情的完整刻划。除此之外，制作小组还在游戏世界中安排了许多支线。有些支线彼此会相互纠结影响，有些剧情过程甚至会受到主线的推进而改变结果。大部分支线都是隐藏起来的，玩家很可能在不知不觉中就开启了某条支线剧情而并未察觉，而部分已经开启的剧情在玩家有意无意的忽略下，也有可能自行产生结局而关闭。另外为了加强剧情的丰富性与挑战性，制作小组甚至在游戏世界中安插了大量的剧情线索。尽管这些线索只不过是刻在墙上的记号、片断的讯息，甚至只是主角的自言自语，但在玩家一点一滴的调查、收集并经过抽丝剥茧之后，都可能还原成事件的原貌，并协助玩家作出最适当的抉择。可以说昱泉为《小李飞刀》安排的这种剧情模式是现在最能在游戏中体现古龙原著味道的形式了，不过倒底这样的形式能不能得到玩家的认可，那还是只有等游戏发售后才能作定论了。

《小李飞刀》游戏的制作组分为两部分，设在内地上海的小组负责全部美术部分制作、战斗系统的设计等，包括美工20人、3名程序、6名企划；游戏的剧情企划和后期游戏的贯穿在台北完成。游戏目前已经基本开发完成，在经过2个月的测试后，预计在2002年6月上市。在采访试玩游戏的过程中，记者也发现了一些有趣的花絮，在上海昱泉开发小组所在工作间的洗手间上，与其他地方不同，男女标志分别是一张《笑傲江湖》游戏中令狐冲、任盈盈的画像，让人觉得很有“创意”；美工人员的桌面上也摆满了各种人体肌肉骨骼组成图，想来也是为了更好地表现真实的3D感觉吧？这些细节都让笔者感受到，这是一群有想法的年轻人在制作的游戏。

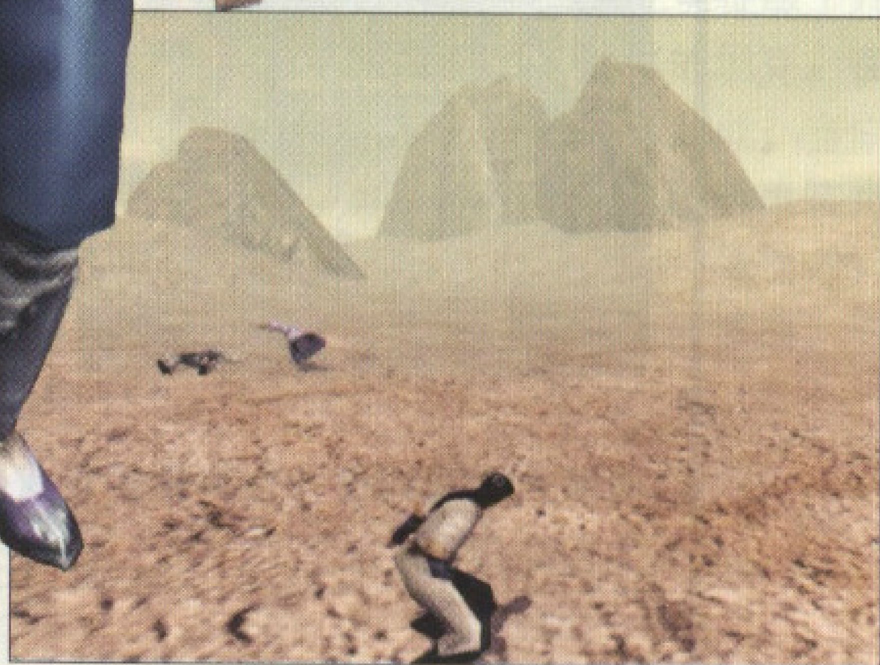
可能很多玩家玩了国内的武侠游戏之后都有这样那样的不满，虽然也遇到过很多挫折，但我们可以看到近几年来国内武侠3D游戏也有了长足的进步。现在判断《小李飞刀》的得失为时尚早，但是昱泉的勇气和执着却值得钦佩。在古龙原著中，李寻欢在意识到自己要把自己喜欢的人让给别人时就已经走上了一条不归路，那么《小李飞刀》上市以后是不是也是一条不归路呢？还是让玩家来鉴赏和评价吧！


发现敌人，跑动中定位目标。


翻身纵跃，飞刀蓄势待发。


抽刀发出，敌人浑然不觉。


飞刀！永远都是无情的。


对手中刀倒下。“小李飞刀，例不虚发”。

盼星星盼月亮，终于盼来了“五·一”的长假。不知道有多少游戏玩家在期待着这个节日，不用上班、上学，可以随心所欲地玩自己心爱的游戏。但是，如果当你面对着琳琅满目的游戏，却不知道从哪个开始下手——那就实在太痛苦了！刚好，4月份迎来了一个游戏发售的高潮期，许多我们望眼欲穿的大作都在这个时候出现。我们有义务为您解决选择游戏的烦恼，我们的口号是——五·一劳动节，劳动到底，游戏到底！把椅子坐穿，把游戏打穿！

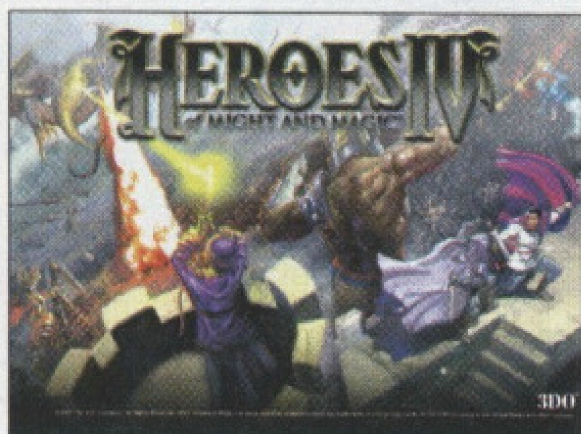


■策划：本刊编辑部
■执笔：实习编辑 八神经

“五·一”放假玩什么？

推荐给狂热玩家的三款游戏

狂热级的玩家可不是那么好当的！这些家伙总是把游戏看得比吃饭睡觉更重要，为了游戏，他们不惜喝凉水吃泡面睡破沙发。在平常的日子里，他们总是千方百计地挤出那么一分半秒的时间来享受游戏的快乐，更何况现在面临的是有7天长假的“五·一”呢？噢！对他们来说，这个假期就是一块肥美的上好肉料，一定得找出最适合、最美味的调料来烹调，方能吃得心满意足。恰好，我们手里正调配好了3道精致的大菜，可以推荐给大家，不过要先声明：这3道菜的分量也许太过充足，如果不能对自己的时间进行一下合理规划，当心吃坏肚子！



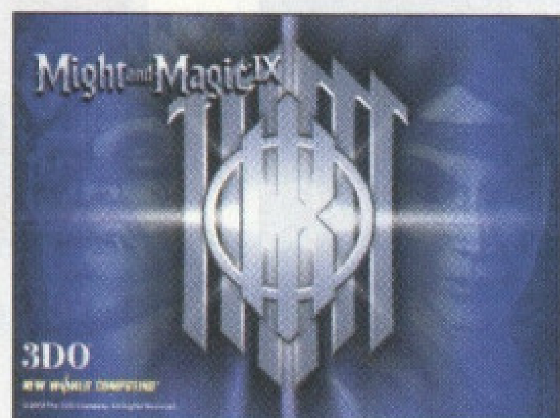
■最适合熬夜奋战的游戏——《英雄无敌IV》

对于狂热级的玩家来说，《英雄无敌Ⅳ》在“五·一”前夕的到来无疑是一场及时甘霖。最近Mop网站上有人作了这样一个调查，请玩家们选择出自己通宵熬夜时最想玩的游戏，结果在单机游戏中中选率最高的就是《辐射Ⅱ》和《英雄无敌Ⅲ》了，尽管《辐射Ⅲ》现在还可望而不可及，但是《英雄无敌Ⅳ》却真真切切地摆在了我们面前。这是一个全新的“英雄无敌”世界，它既不是一个“黄金版”，也不是新的“历代记”，从这次新增添的设计来看，它无愧于“4代”的全新称号。凑巧的是，我们的杂志适时地在本期推出了《英雄无敌Ⅳ》的专题，最令人头疼的语言隔阂问题得到了解决，你还有什么理由不选择它呢？

◇心动指数：🍷🍷🍷🍷🍷　◇享用时间：到《英雄无敌Ⅴ》推出为止

◇特别忠告：“今年过节不玩儿游戏，要玩就玩《英雄无敌Ⅳ》！”

◇杂志溯源：2002年第09期 专题、攻略



■漫长的冒险旅途可以从“五·一”开始——《魔法门IX》

仍然是New world computing的大作。一款游戏能够出到9代，这本身已经说明了它的实力，例如《最终幻想》系列、《创世纪》系列，莫不如是。从渊源上来看，“魔法门”系列可以被戏称为“英雄无敌系列之夫”——就如同上帝造人一样，New world computing的创作人员取下《魔法门》的一根肋骨而造成了《英雄无敌》，但是他们却没有预料到这根肋骨的产物后来居然能够成长得独当一面而且更加迷人。和前面几作一样，《魔法门IX》仍然保持了本系列一贯的庞大世界设定和丰富多采的任务线程，另外在游戏的类型上也与《英雄无敌》起到了相辅相成的作用。尽管这一系列过于漫长的游戏历程和比较繁琐的设定让许多玩家望而却步，但是对于那些爱好AD&D规则的传统RPG玩家来说，《魔法门IX》的确是他们在“五·一”期间的最佳选择。

◇心动指数：🍷🍷🍷🍷　◇享用时间：70～100小时

◇杂志溯源：2002年第06期 前瞻



■再与好友体会携手合作的乐趣——《地牢围攻》(Dungeon Siege)

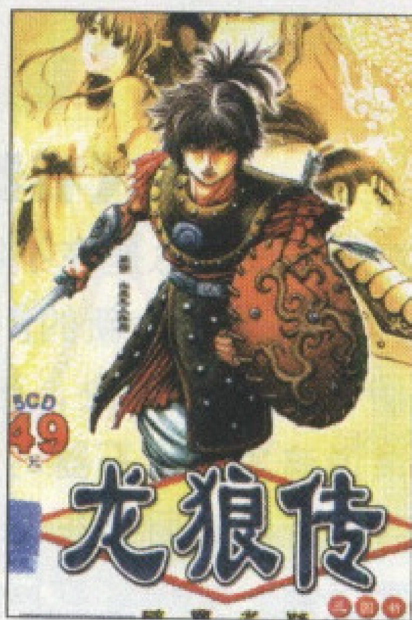
《地牢围攻》这个名字给人的印象是在制作期间的宣传攻势最为强大，许多玩家都通过媒体知道了有这么一个可能非常出色的游戏正在制作中，但是随着时间的推移和游戏的跳票，反而有些慢慢淡忘了。就在大家的眼光都聚焦在《英雄无敌Ⅳ》上时，这款由微软制作的游戏冷不丁地登场了。也许自《暗黑破坏神Ⅱ》之后，我们就再也没有享受到一款可以和朋友携手酣战的游戏，而《地牢围攻》的出现正好填补了这一空白。在“五·一”的假期中，三五个好友在黑暗的地牢中并肩作战，大呼小叫其乐融融。而游戏博大精深的设计也将带给玩家想要深入钻研的欲望。

◇心动指数：🍷🍷🍷🍷　◇享用时间：100小时以上

◇特别忠告：和MM一起战斗是个好主意，但是切记要细心呵护，见宝物就让，见困难就上。是“五·一”期间增进情侣感情的方式之一。

推荐给普通玩家的四款游戏

这里说的普通玩家，并不是指它们的游戏水平"菜"，而是它们并不打算将假期的时间完全消耗在游戏中，也许他们会选择外出旅行、和朋友出去打打牌或和女友逛逛街等，然后将闲暇的时间消磨在游戏上面，不可否认，这正是玩家的主要群体所在。对于他们来说，选择游戏也许并不一定要是什么公认的一流大作，而是一定要投己所好。看看下面几款，他们几乎都是中文版的游戏，绝对可以很悠闲地搞定。当然，如果不满意，也可以在前面介绍的3款中作出选择：）。



■最适合漫画发烧友的游戏——《龙狼传——破凰之路》

漫画和游戏一直有着密切的联系，这一点谁都不可否认。但是遗憾的是，不管是游戏改编的漫画，还是漫画改编的游戏，最后做出来都有那么点儿变味，能够做出成功改编的作品，真是寥寥可数。《龙狼传——破凰之路》是日本漫画家山原义人的大人气作品，漫画的故事背景是在三国时代，一个有着中国血统的日本少年穿梭时空来到了三国时期，并成为了决定当时战争形势的人物，毫无疑问，这是一个日本版的项少龙。尽管智冠制作RPG的能力一直都被玩家毁誉参半，但是他们却总能挑选到玩家感兴趣的题材来制作游戏。先抛开《龙狼传——破凰之路》的制作水平不谈，漫画原著的诱惑力就是发烧友们所不可抗拒的。

◇心动指数：♥♥♥　◇享用时间：40小时

◇特别忠告：不向热爱传统三国游戏的玩家推荐这款游戏，看到三国的故事被改得乱七八糟，这一点恐怕就让他们有些无法容忍。

◇杂志溯源：2002年第09期 攻略



■最适合武侠发烧友的游戏——《笑傲江湖2外传——东方再起》

毫不夸张地说，武侠RPG游戏玩家是国内所有玩家群体中最为庞大的。尽管自《幽城幻剑录》之后我们就再也没有玩过几个出色的武侠PRG游戏，但是玩家们却一直充满了期待，"五·一"假期间怎么可能没有新的武侠游戏玩呢？《笑傲江湖2外传——东方再起》是昱泉国际自《笑傲江湖贰——五岳剑派》后推出的续作。严格来说，《笑傲江湖贰——五岳剑派》的制作水准有些差强人意，所以这次昱泉在外传上进行了许多大胆的变革，在原有传统的单机版游戏基础上加入了一些连接方式，玩家可以把它作为单机版来玩，也可以连入《笑傲江湖贰——五岳剑派》和《笑傲江湖网络版》中玩出新花样来。

◇心动指数：♥♥♥　◇享用时间：30小时

◇特别忠告：就一个新武侠游戏而言，也许《东方再起》并不是"五·一"期间的最佳选择，而是在没有更好的选择的前提下唯一的选择了。



■一有空时就可以爽一把的游戏——《生化危机之枪下游魂》

假期玩游戏有时候是一件很麻烦的事儿，也许你刚刚在电脑前坐下来，屁股还没把椅子给捂热，结果就有朋友打电话约你出去玩儿了。怎么办？也许你的战略游戏一局还没打完，你的RPG剧情刚刚发展到高潮……在这种情况下，如果你玩的是《生化危机之枪下游魂》，那就可以避免这个问题了。虽然只能算是一款小品级的游戏，但是毕竟系出名门，游戏的画面和可玩度都相当令人满意，本作的故事背景更是严谨的《生化危机》体系中不可分割的一部分。而本游戏的主要玩点在于苦练枪法，对于那些"五·一"在电脑面前坐的时间不长的玩家来说，《生化危机之枪下游魂》是不会限制你的时间自由的。

◇心动指数：♥♥♥　◇享用时间：每次从10分钟到10小时不等

◇特别忠告：当心，胆小者请不要在漆黑寂静的夜里一个人玩这款游戏！

◇杂志溯源：2002年第01期 前瞻



■最具怀旧色彩的"新"游戏——《命令与征服——叛逆者》

想当年还没有那么多游戏可供我们选择的时候，《命令与征服》以不可阻挡之势征服了几乎每一个玩家。如果你在一个节假日走进一家游戏厅，保证到处可以看到满屏幕的坦克。在等待了这么多年以后，Westwood为我们送来的续集却变成了一款FPS游戏。尽管如此，当你坐在电脑面前操纵着主角在NOD的基地里晃悠，近距离地审视那些曾经熟悉无比的建筑物时，你一定会怀念起从前那些难忘的日子。在这个"五·一"里，《命令与征服——叛逆者》最适合那些怀旧的玩家，它也许能让你找到好多年前某个"五·一"时所体会到的快乐。

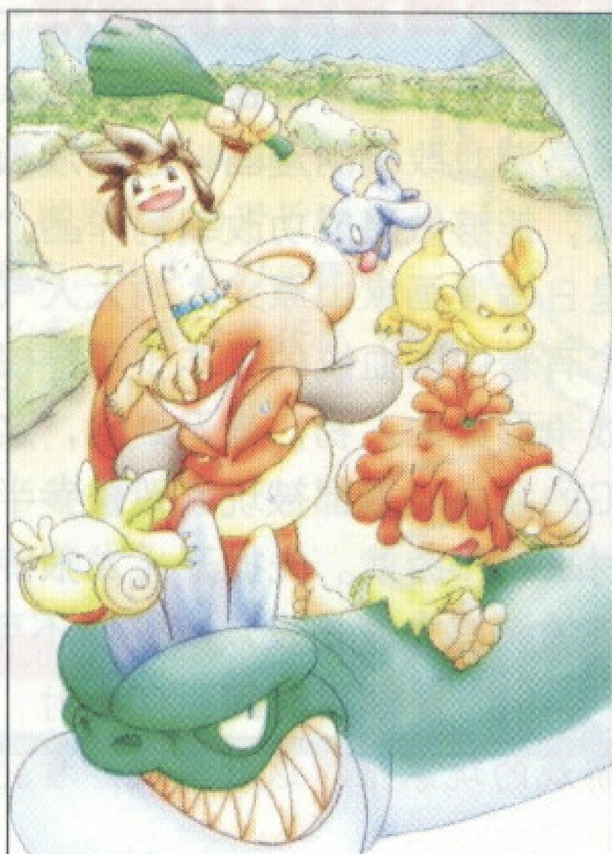
◇心动指数：♥♥♥♥　◇享用时间：25小时以上

◇特别忠告：玩过《命令与征服——叛逆者》之后请不要随意期待，我们并不能保证Blizzard在未来也将《星际争霸》的续集做成一款第一人称射击游戏。

◇杂志溯源：2002年第07期 攻略

推荐给网络、联线游戏玩家的两款游戏

随着网络宽带的普及，网络游戏早已取得了和单机游戏分庭抗争之势。在网络联线游戏的玩家中又分为两种：一是偏好《反恐精英》、《星际争霸》这样的联线竞技游戏；另一种则是着迷于《传奇》、《魔力宝贝》这样的大型网络RPG游戏。和单机游戏不同的是，每个网络游戏都需要长期坚持锻炼，对于这一部分玩家来说，也许“五·一”早已有自己的选择。那么，下面的两个新游戏仅推荐给那些打算在某个网络游戏中从头开始的玩家，他们也许会是不错的选择！



■在“五·一”期间做个原始人？

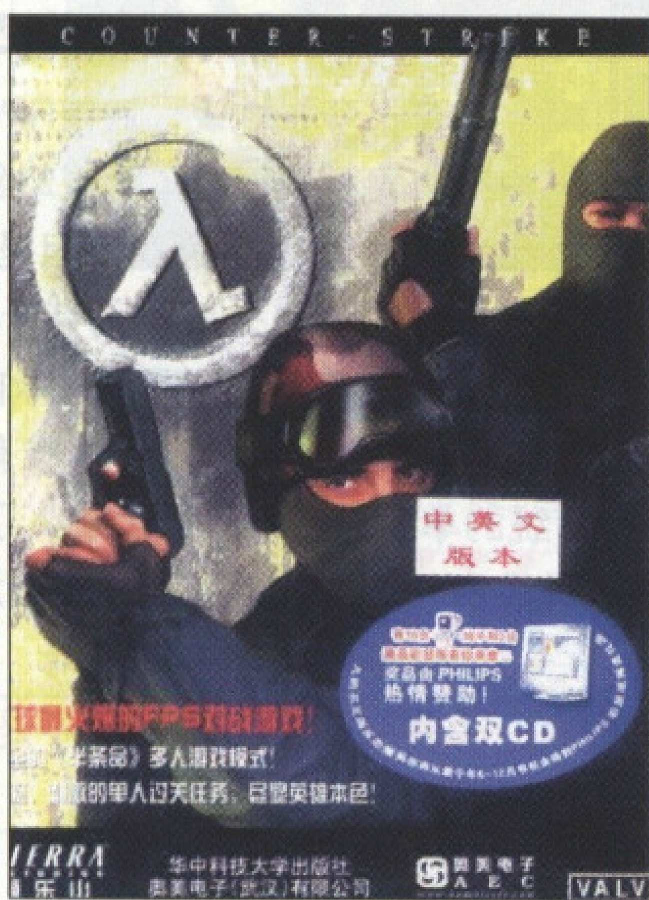
——《石器时代3.0》

《石器时代》总是在不停地创新开拓中，2.0版的余热还没有过去，3.0又带着全新的伊甸新大陆出现在我们的面前。伊甸园位于伊甸大陆的中央，这个地方的收入全赖外地的观光游客，应该说这里是《石器时代》中新开设的一个旅游胜地吧。对于喜欢成天泡在网络里的玩家而言，两个人一起去旅游实在是太劳累了点，如果能在网络游戏中同游，那也许是比较理想的。那么就到伊甸园中去吧，这个假期暂停冒险和练级，到伊甸园中好好地游乐一下，不也是一件美事吗？

◇心动指数：♥♥♥♥

◇享用时间：无限制，视经济实力而定

◇特别忠告：和MM一起重返伊甸园？我们要做石器时代的亚当和夏娃……



■只要有网吧就可以玩的游戏

——《反恐精英》

尽管有号称可以媲美《反恐精英》的《全球行动》已经面世，但是这丝毫不能动摇CS迷们狂热信念。而在网吧中，CS占据绝对主导地位的形势还会在相当长的一段时间内持续下去。尽管这是一个推出已两年的“老”游戏了，但是我们仍然要毫不犹豫地推荐它！在“五·一”假期里，它是你到网吧消遣的最佳选择，不管你在任何地方旅游休闲，只要有网吧就可以反恐！就算你以前对CS一窍不通，但是在这7天里，说不定你就能锻炼成一代高手呢！

◇心动指数：♥♥♥♥♥

◇享用时间：无限制

◇特别忠告：胜不骄，败不馁。友谊第一，比赛第二！

◇杂志溯源：2002年第04、09期　在线争锋

给不能外出旅游的玩家的特别推荐——《模拟人生——我在休假》



“我想去桂林呀，我想去桂林，可是有时间的时候我却没有钱……”在“五·一”的长假中，也许有不知多少玩家和笔者一样看着别人兴高采烈地出游而羡慕得直翻白眼。为啥？当然是没钱……不过EA似乎理解我们的苦处，在这个关头适时地推出了《模拟人生》的最新作——《模拟人生——我在休假》！这一次游戏的主题是和亲戚朋友一起出外度假，可以享受在外滑雪、露营的快乐感觉。对于那些和我一样“五·一”没钱出去旅游的朋友来说，在某种程度上可以得到精神的安慰……

◇心动指数：♥♥♥♥

◇享用时间：不能外出旅游、休闲的寂寞时光里

◇特别忠告：如果《模拟人生——我在休假》带给你一种想要步出户外，去呼吸一下清新的空气，享受一下温暖的阳光，去碧绿的草地上撒点儿野的强烈感觉……那么，不要迟疑了！背起你的背包赶快出发吧，现在还来得及！

需要申明一点，我们的推荐程度是相对而不是绝对的，仅仅提供参考意见，我们也无意干涉玩家在难得的“五·一”中的选择自由！选择你爱玩的游戏玩吧，不过仍然要提醒还是学生的玩家一句，请注意适当的调节游戏时间，如果你真的完成了把椅子坐穿的壮举，当心你的PP也会被父母给打穿的！

我们的推荐到此结束。

英雄无敌IV

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

■本刊特约作者 游侠奥杰、游侠天奕

总评 94



● 制作	New World Computing
● 发行	3DO
● 载体	CDx2
● 类型	回合制策略
● 语言	英文
● 环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■

战役一 真正的王权之剑

君主Lord Lysander（莱桑德）集结起Erathia（埃拉西亚）王国的残余部队，成立了新的帕雷德拉王国。可是，对Lysander最大的威胁来自一个骑士，他声称自己是狮鹫之心阵线中唯一幸存的成员。Lysander心底里知道这个家伙是在撒谎，于是他带领着几位新朋友踏上了揭露图谋篡位者真相的征途。

第一关：王权之剑出鞘

任务：打败英雄Normic（诺米克）和Caileen（凯琳）。
限制：Lysander和两个最强英雄可进入下一关，最高18级。

战斗开始，在战场西北角、正中心以及西侧中心位置分别有我方三座城堡。在每个城堡的不远处还各有一扇双向传送门，可供不同城堡之间的英雄往来穿梭。由于本关是初始战斗，因此城堡中可招募到的最高兵种仅为骑士，僧侣和天使都无法招募。

首先让Lysander和另外两个英雄分别占领城堡附近的资源，在我方战场中心的那座城堡南面有一座象牙塔，打败里面的魔法师可得到很多不错的装备和物品。本关我方英雄所要面对的有红、绿、橙、青四种颜色的敌人。其中，绿色的敌人（鹰身女妖和美人鱼）较容易对付，他们主要集结在水面上。在我方战场中心的那个城堡的东北面有一个船厂，购买船之后，便可以到水面上消灭绿色的敌人。船厂斜对面的岛上有一个小船屋，与船屋里的老人交谈，答应他将绿色敌人全部消灭，就可以得到宝物“水手的帽子”。橙色敌人是几只黑龙，它们的位置在战场南面的一个蓝色哨所后面。要想通过蓝色哨所，必须先拜访战场北面小岛上的蓝色帐篷。通过哨所将黑龙消灭后，找到不远处的小木屋，就可以从隐者那里得到“矮人战锤”。青色敌人控制着两座城堡，分别位于战场的西南角和和正南面，而红色敌人也在战场的东南面占领着两座城堡。青色敌人的城堡比较容易攻克，红色敌人的城堡中驻扎着很多部队，战斗会较艰苦。攻下他们后，让



Lysander到我方战场中心的那个城堡东面的诅咒禁地中，消灭那里的怪兽，得到"生命十字架"。然后让Lysander带着生命十字架找到我方三座城堡组成的三角形正中心处的木屋前，邀请Proetho（普洛兹奥）加入队伍。接着让Lysander带着Proetho来到战场西南角，穿过白色哨所，拜访紫色帐篷。最后两人一起到战场东南角，穿过紫色哨所，干掉哨所后面红色敌人的一个24级的英雄，胜利过关。

另外，在游戏中如果拜访战场东北面小岛上的奇迹石柱，就可以展开藏宝图，发现藏宝地点，得到6 000金子。在我方战场中心的那座城堡的东南面有一间木屋，如果将10个农民带给这里的主人，可得到5个治疗药水。

第二关：考验

任务：完成Oracle of the Dawn（道恩神谕）交给Lysander的任务，找到道恩神谕。

限制：Lysander、Proetho和两个最强英雄可进入下一关，最高25级。



打开城墙。



得到天神之剑。

战斗开始，我方四个英雄出现在战场的东北角。先通过身后的双向传送门，到地下世界打败敌人，得到很多金子，然后回到地上世界。打开面前的城墙豁口，穿过木桥，发现南面是教堂、铁匠铺和市场，而北面则有一个哨所，需要Sword of the Gods（天神之剑）才能通过。先向桥南走，占领寺庙和兵营，从里面雇佣僧侣和剑士。拜访了知识之树提升等级后，继续向前走干掉两个神龛之间的敌人，得到Sword of the Gods。穿过先前桥北的哨所，消灭商人营地旁边的敌人，得到几块大幅度增加各项属性的宝石，然后顺着小路再向前走，通过战场西北角的洞口进入地下世界。将洞口附近的敌人干掉后，又得到几块增加属性的宝石，然后沿着唯一的路径向前走，来到另一个哨所跟前。这里需要"圣雷那恩的权杖"才能通过。从山洞出来返回地上世界，消灭山洞前的敌人得到几块提高属性的宝石和圣雷那恩的权杖。然后带着权杖穿过地下世界的哨所，沿着地下通道向前走，来到第三个哨所前，这个哨所需要Lysander带着一个天使才能通过。在第三个哨所旁有一个单向传送门，通过这个传送门，Lysander从先前那个哨所旁边的传送出口出来。这时传送出口旁边的山峦打开一道缺口。穿过缺口，消灭前方的敌人，通过一个双向传送门，打开传送门另一侧的潘多拉盒子，得到一个天使。然后穿过旁边的另一个传送门，返回到第三个哨所跟前。通过哨所之后，从前面的洞口返回到地上世界。一路消灭几批敌人后，来到桥边的火焰状道恩神谕跟前，胜利过关。

第三关：迈出第一步

任务：找到英雄Eesette（黛茜特）。

限制：Lysander、Proetho和两个最强英雄可进入下一关，最高30级。



消灭挡路的敌人军团。

战斗开始，我方英雄出现在战场西北角。顺路向前过桥，从监狱中救出25级的英雄，接着穿过前面的大石桥来到岔道口。穿过左侧的小木桥，找到红色敌人的城堡。将其攻占后，再穿过另一座小石桥，将红色敌人的第二座城堡攻占下来。这两座城堡位于战场中心偏南的地方。橙色敌人的城堡在战场东侧，两座城相隔不远；蓝色敌人的城堡在战场的东南面，而青色敌人的两座城堡则在战场的西南面。将这些敌人的城堡相继占领后，找到战场东南角的一座蓝色要塞，这里就是Glen（格兰）要塞。记住一定不要攻击它，否则任务失败。从Glen要塞前向左走，穿过两座小桥，在路口处消灭一批由远古巨兽、雷鸟和独眼巨人组成的强大军团。然后通过单向传送门，绕到Glen要塞的后面，在木屋中找到英雄Eesette，胜利过关。

第四关：寻找铁证

任务：打败英雄Mastero（马斯特奥），解救出Sir Kentaine（肯泰尼爵士），得到真正的王剑狮鹫之心。

限制：Lysander、Proetho、Eesette以及两个最强英雄可进入下一关，最高40级。

战斗开始，我方英雄出现在战场东南角，先干掉路口处的元素敌人，然后从路边的守卫室和骑士营中招募部队。接下来继续沿着道路向前走，在道路左侧发现蓝色哨所。蓝色敌人的城堡在蓝色哨所的另一侧，而通过蓝色哨所需要拜访的蓝色帐篷也在蓝色哨所的另一侧，因此我方英雄无法穿过蓝色哨所，攻占蓝色敌人的城堡（看来本关的蓝色敌人就是用来骚扰玩家的）。绕过蓝色哨所之后，转弯在骑士营中雇佣骑士，然后攻克前方的橙色要塞，拜访奇迹石柱，打开藏宝地图，在藏宝点得到召唤宝石。最后干掉橙色要塞后面的橙色敌人——英雄Mastero，胜利过关。



蓝色帐篷在蓝色哨所的另一侧。

第五关：真正的继承人

任务：击败英雄Worton（沃尔顿），确保Palaedra（帕雷德拉）的安全。

战斗开始，我方英雄出现在战场的东北面。顺着左侧的城墙向南走，来到一个哨所前，这个哨所需要三瓶酸液才能通过。这三瓶酸液其实很容易得到，如果运气好，在哨所旁边的宝物堆中就可以找到。如果没有，也可以在战场上其他的宝物堆处找到。通过哨所后，可以在哨所后面的知识之树和老兵公会中提升等级和增长技能。然后顺着道路向前来到另一哨所前，这个哨所需要Lysander、Eesette和Sir Kentaine同时出现才能通过。因此，我方必须将这三个英雄安置在同一队伍中。穿过哨所，在战场的东北角找到我方城堡。本关我方共有三座城堡，分别位于战场的东北角、西北角及中心位置。在每座城堡附近都有一个双向传送门。当我方英雄在战场上找到传送门时，该传送门所通向的另一个城堡就会在战场上出现。因此我方在战斗开始不久，就可以将三座城堡的位置全部确定。



取得任务。

在本关，我方所要面对的是红、蓝、橙、青四色敌人。其中蓝色敌人是几百个农民。我方英雄从东北角的城堡返回到本关开始的地方，沿着道路向西南方向走，在道路左侧的小木屋中就可以得到一个消灭占据着市场农民的任务。离开木屋，在木屋西北的市场前找到那些暴动的农民，将他们消灭后，再返回木屋，得到8瓶治疗药水。至于其它敌人——青色敌人在战场西南角控制着两座城堡；橙色敌人在战场中心偏东的地方占据着两座城堡。将他们全部消灭后，来到战场的东南角，穿过只允许Lysander的部队通过的哨所，找到红色敌人的帕勒顿城堡。先到城堡对面的光明祭坛中招募天使，然后再攻击敌人重兵守卫的帕勒顿。攻占后，来到另一侧的哨所前，这个哨所只允许Lysander单人通过，因此接下来与隐藏在哨所后面的Worton爵士的最后决战只能由Lysander自己完成，无法得到其他英雄和部队的帮助。



攻占帕勒顿。



战役二 光辉岁月

旷日持久的战争令野蛮人几乎走到了濒临灭绝的边缘。面对这种情况，只有一个英雄敢于挺身而出，他要努力拯救野蛮人于水火之中，改变目前野蛮人自相残杀的混战局面，让野蛮人重振往日的雄风。如果野蛮人想要继续生存下去，那么他们就必须首先团结起来，然后恢复从前的生活方式。然而，英雄Waerjak（沃尔杰克）真的能够使战斗中的野蛮人清楚地明白这个道理吗？

第一关：全新的征程

任务：占领所有城堡。

限制：Waerjak可以将魔法、技能及经验值带入下一关，最高12级。

战斗开始，Waerjak出现在战场西北角。顺着小路向前转弯发现一个中立城堡，在城堡门口有个白色哨所，需要Waerjak带来宝物矿车才能通过。从这里来到战场东面的海边，在船厂中购买船只后，乘船来到船厂对面的小岛，打败一批盗贼得到矿车，然后拜访旁边的绿色帐篷。返回白色哨所，通过哨所进入城堡招募部队，然后朝西南方前进。通过绿色哨所，发现前方的橙色哨所后面有一道双向传送门。顺着小路向前来到战场东南面，这里有一个白色哨所需要Waerjak打败橙色敌人（美杜莎）才能通过。离开这里，在战场的东南角找到美杜莎，将它们消灭后，拜访旁边的橙色帐篷。然后返回白色哨所，进入哨所后面的我方城堡。在战场的中心地带还有一个橙色哨所，它后面也有一道双向传送门，同第一个橙色哨所后面的传送门一样，它们都通向地下世界。如果从第一个橙色哨所后面的传送门进入地下世界，沿着道路向前走，就会找到一个白色哨所，需要Waerjak消灭紫色敌人才能通过。紫色敌人是几个远古巨兽，它们在地下世界的东端。将它们消灭后，拜访旁边的紫色帐篷，然后返回白色哨所，进驻哨所后面的城堡。接着再穿过地下世界中心地带的紫色哨所，攻击西北角的蓝色敌人城堡。如果是从第二个橙色哨所后面的传送门来到地下世界，则可以直接攻打蓝色敌人城堡。将全部城堡占领后，只要能坚守三天，便可以胜利过关。



需要宝物矿车才能通过。

第二关：必要的战争

任务：占领所有城堡，消灭全部敌人。

限制：Waerjak和一个最强英雄可进入下一关，最高20级。

战斗开始，Waerjak出现在战场的西北角。这里有一座我方城堡，但城堡门口驻守着一个绿色敌人的英雄。先到城堡北面的招募处雇佣一些狂战士，然后再打败城堡门口的敌人，将城堡夺过来。在战场西面有一个白色哨所，它后面是一座中立城堡，要通过哨所必须先打败紫色的敌人（一些邪恶之眼）。紫色敌人在战场正北面的小山下面。将他们消灭后顺便拜访东侧的蓝色帐篷，然后返回哨所，占领中立城堡。绿色敌人的两座城堡分别在战场东北角和东侧，将其攻占下来后，可在东北角的城堡西侧附近找到一个洞口。从洞口下去来到地下世界，消灭这里的青色敌人（地狱犬），然后返回我方在战场西北角的城堡补充兵力。从城堡出来后，穿过北面的双向传送门，来到战场的中心地带。通过绿色要塞后，找到前方的白色哨所。这个哨所需要Waerjak打败青色敌人才能通过。由于刚才已经消灭了青色敌人，因此现在可以畅通无阻。通过哨所后，占领哨所后面的中立城堡。在战场东南角有一处敌人重兵守卫的要塞，通过这道要塞后一直向西走，可找到蓝色敌人的城堡。先将城堡攻占下来，然后拜访旁边的蓝色帐篷。这样我方英雄便可以直接穿过战场西侧的蓝色哨所。再向西北方向走，穿过只有Waerjak才能通过的哨所，从哨所后面的洞口进入地下世界。打败地下世界中的敌人之后，拜访橙色帐篷，然后返回地面，占领战场南端的一个中立城堡。接下来找到战场西南角的橙色哨所，通过后，攻占蓝色城堡，胜利过关。



家门被堵。



通过此传送门可到战场中心。

第三关：王者的选择

任务：打败英雄Hundric（翰德里克）。
限制：Waerjak和一个最强英雄可进入下一关，最高30级。

战斗开始，我方英雄出现在战场的北端。在身前的招募处雇佣到半人马和狂战士后，顺着道路向西走，在战场西北面占领一座中立城堡。城堡北面有一座象牙塔，打败里面的魔法师后可以得到很多不错的物品。然后拜访城堡西北面的橙色帐篷。在战场的中心有一处火山地带，它的东侧偏北处有一个青色哨所，哨所后面是通向地下世界的洞口，而它的东侧偏南则有一个绿色哨所。先到战场东北角拜访青色帐篷，顺便攻占战场东北面绿色敌人的城堡。然后通过青色哨所进入地下世界，拜访这里的绿色帐篷。接下来，通过绿色哨所占领前面的中立城堡，然后在城堡西侧路口消灭一批远古巨兽，继续沿着道路朝战场的西南方向前进。将绿色敌人的两座城堡攻占后，穿过战场西南角的橙色哨所，打败哨所后面的21级的英雄Hundric，胜利过关。

另外，在战场的东南角是蓝色的伯尔博格城堡。Waerjak可以穿过战场东端的只有自己可以通过的白色哨所到达那里。在这个地区，Waerjak可以占领资源，拜访提升属性的建筑，消灭从城堡中出来的敌人。但一定不要攻占伯尔博格城堡，否则任务失败。


尽快拜访左侧的橙色帐篷。

第四关：统一的部落

任务：打败英雄Vogel（沃格尔）。

本关地图不仅很大，而且还有很多单向传送门，入口在敌人城堡附近，出口则在我方的领地内，使得战斗非常困难，耗时较长。战斗开始，我方英雄出现在战场西北角，先从身边的兽人塔楼中招募一些兽人，然后再拜访东侧城堡旁边的红色帐篷和蓝色帐篷。接着带领部队来到西侧城堡南面的哨所前，交6 000金子通过哨所。在这个哨所后面的地区（战场西南面）有一座中立城堡，将其占领后消灭橙色帐篷前蓝色敌人的英雄，然后拜访帐篷。接下来，来到我方东侧城堡东面的一座狭长石桥前，交出5 000金子和12个兽人通过这里的哨所，来到战场东北地区。先攻占这里蓝色敌人的城堡，然后消灭城堡东北面绿色帐篷前的蓝色敌人英雄，拜访绿色帐篷。等到部队中积攒了40个兽人后，来到我方两座城堡东南的一处白色要塞前，交出40个兽人通过要塞，占领前面的中立城堡。接着穿过相邻的蓝色、绿色和橙色哨所，来到战场东南地区。这里有两座蓝色敌人的城堡，另外还有两个单向传送门，通向战场的东北角和西南角。将敌人城堡攻占后，从东南角的洞口进入地下世界。穿过红色哨所，来到两个相连的由敌人重兵守卫的蓝色要塞前，通过这两个要塞后，找到蓝色敌人最后一座城堡。在这座城堡附近还有两个单向传送门，通向地面战场的西南角。先将敌人的城堡攻占下来，然后向东走，穿过只有Waerjak能够通过的哨所，在哨所后面找到29级的英雄Vogel。将他打败后胜利过关。


来到白色要塞前。


进入东南部战场。

战役三 和平的代价

Emilia（艾米利亚）小时候做过吹玻璃的工作，而后当过一个年老女巫的学徒，最终成为Great Arcan（大阿肯）王国的女王。然而，不朽君主将眼光却投放到了Emilia的皇冠上，并且在鬼怪仆人Solymr（索米尔）并不情愿的帮助下，着手准备进行一项令全世界的人们都感到恐怖的“和平计划”。


在城堡旁边的魔法学院学习魔法。


通过双向传送门去买美杜莎。


绿色敌人城堡。

第一关：十字路口

任务：占领全部城堡。
限制：Emilia可将魔法、技能和经验值带入下一关，最高15级。

战斗开始，我方英雄出现在战场东南角。顺着小路向西走，在路口处加入一些散兵游勇后，继续向前占领一座中立城堡，然后在城堡旁边的魔法学院学习一些魔法。橙色敌人的城堡在战场东北面，将其攻占后，消灭这座城堡东北方向紫色帐篷前的敌人，拜访紫色帐篷，然后到战场的北面拜访青色帐篷。接下来穿过战场西北角的青色哨所，找到绿色敌人的城堡。将其攻占后，沿着道路一直朝东北方行进，通过一道双向传送门，干掉一批强敌，来到紫色哨所前。通过哨所，继续沿路前进，穿过白色哨所，攻占绿色敌人的最后一座城堡。本关中青色敌人是一群美杜莎，当我方英雄来到战场中央的一个木屋中时，接到消灭美杜莎的任务。在木屋西南面将美杜莎消灭后，返回木屋可以得到8个尼加女王。另外在战场西南角的木屋中，我方英雄还会得到一个寻找“妖精戒指”的任务。在小木屋东北面的彩虹花园中将一群妖精消灭后，就可以得到妖精戒指，交还给木屋中的人，换得6瓶韧性药水。最后在战场西南角和战场中心偏南的地带各有一座中立城堡，将它们占领后，加上先前从敌人手中攻占下来的城堡，只要将这些城堡连续占领三天，便可以胜利过关。

第二关：敌人的信任

任务：打败英雄Solymr。
限制：Emilia和塔尔将军可以进入下一关，最高20级。

战斗开始，我方英雄出现在战场西北角。这里有一座我方城堡，城堡南面有一座紫色哨所。先到战场中心偏北的地方拜访紫色帐篷，顺便将40个矮人交给那里木屋的主人，可得到“快捷之杖”。然后再返回紫色哨所，从哨所后面得到一些资源和宝物。接下来，经过紫色哨所要塞，找到前方的中立城堡，占领后可穿过城堡旁边的两个白色哨所，占领哨所后面的资源矿藏。在战场西南角有两个白色哨所，需要交出10个美杜莎才允许通过。先来到战场中心偏南处，这里有一个双向传送门。穿过传送门找到一个木屋，用4 000金子可以买到10个美杜莎，然后返回白色哨所。这两个白色哨所无论通过哪个都可以，过去之后，攻占哨所后面的橙色敌人城堡，然后再穿过该地区的一个双向传送门，来到另一个白色哨所的后面，攻占橙色敌人的第二座城堡。蓝色敌人城堡分别在战场东面和东南角，而且东面的城堡外围还有一个蓝色哨所，获取蓝色哨所口令的蓝色帐篷在战场东北角。不过如果从战场东北角沿着小路一直向南走，也可以绕到蓝色哨所的后面，攻占敌人城堡。然后再顺着城堡对面的道路一直向南走，找到驻守在战场东南角蓝色城堡外面的Solymr，将他打败，胜利过关。

第三关：仆人

任务：找到黑龙墓地，打败青色敌人。
限制：Solymr可以进入下一关，最高15级。

战斗开始，我方英雄出现在战场东南面，这里有我方一座城堡。先顺着城堡前的道路向东南方走，占领战场东侧的一座中立城堡。然后再向西走，蓝色敌人的城堡就在我方城堡西侧不远的地方，攻占后，继续向西找到战场西北端小石桥旁边的绿色敌人城堡，迅速将其占领。橙色敌人的主城堡在战场西北面，红色敌人的主城堡在战场东北角，在战场中心东西两侧还有两座中立城堡。将这些城堡都占领后，来到战场东北角红色敌人城堡旁边的白色哨所。只要Solymr先前干掉了红色敌人的英雄布洛兹，便可以通过这个哨所。穿过哨所后面的传送门，来到战场西北角，从这里的洞



口进入地下世界。在地下世界发现出口附近有紫色、红色、黄色、蓝色和青色5个双向传送门，其中只有黄色传送门是通向黑龙墓地的正确道路。穿过黄色传送门后，再通过另一个绿色传送门，顺着通道便可以来到黑龙墓地前的白色哨所，需要宝物"龙鳞甲"才能通过。龙鳞甲是一件隐藏宝物，我方英雄必须拜访了地面上全部6个奇迹石柱之后，才能打开藏宝地图，确定它的位置。将龙鳞甲交出后，通过哨所，最终找到黑龙墓地中的青色敌人。这批敌人是20多条黑龙，非常难对付，将它们消灭后，胜利过关。

第四关：彩虹水晶

任务：打败Old King Dreggar（老国王德莱卡）。
限制：Solymr可以进入下一关，最高20级。

战斗开始，我方英雄出现在战场东侧。先到战场东南角占领一座中立城堡，然后拜访城堡西北的绿色帐篷。接着带领部队向北走，找到战场东北角的一个紫色哨所。获取紫色哨所口令的紫色帐篷在战场的西南角（这里还有一个中立城堡），拜访之后，通过紫色哨所，在哨所后面得到"知识帽子"。接下来来到战场西北角，找到一间木屋，用6 500金子和20水银换得地下通道通行证。在木屋西侧有个红色帐篷，不过由于道路被封，暂时无法接近。先沿着小路向南走，在战场南端找到另一个木屋，将知识帽子交给屋中的主人，他便会为我方英雄打开红色帐篷前的道路。拜访过红色帐篷后，从地下通道进入地下世界。在地下世界的东西两侧分别找到两座红色敌人的城堡。其中东侧的红色城堡前有一个红色哨所，通过哨所后打败城堡前的Old King Dreggar，胜利通关。


由这里进入地下世界。

第五关：不寻常的背叛

任务：打败Sir Landrew（兰德鲁爵士）。
限制：Emilia和塔尔将军可以进入下一关，最高30级。

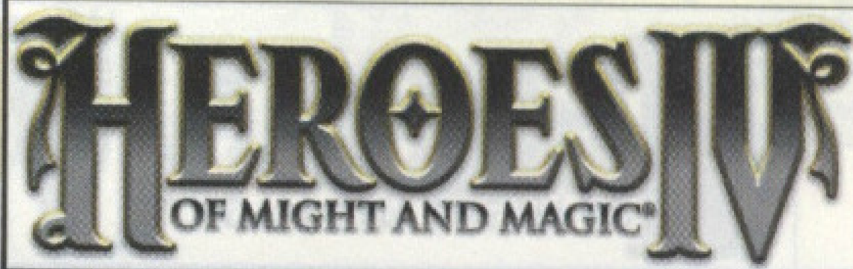
战斗开始后，我方英雄出现在战场东北角，这里有我方的一座城堡。在城堡西南面不远处，有个双向传送门，通向战场西北角和战场西北面的一处所在。先让英雄占领战场东面的中立城堡，然后来到战场中央的紫色哨所前（紫色帐篷在战场西北角，可以通过刚才的双向传送门到达那里），在它的后面是一座云城，可从中雇佣泰坦。在紫色哨所的对面有一座由红色敌人守卫的哨所。消灭哨所中的敌人之后穿过哨所，来到战场东南面，找到红色敌人城堡。将其攻占后，来到城堡西侧的船厂，买船出海，在海上找到很多资源和宝物。另外在战场南端的小岛上，还可以从监狱中救出英雄里德。接下来从我方城堡西南面的双向传送门来到战场西北，攻占由绿色敌人重兵守卫的哨所，穿过哨所找到绿色敌人的城堡，将其攻占下来。接着穿过这个地区的一个双向传送门，回到刚才通过的那个传送门出口的南面，占领这里的中立城堡。在这个城堡的南面还有一个双向传送门，通过之后，来到战场西北面的荒地中，再穿过这里的一个单向传送门，便可以来到地下世界。在地下世界传送门的出口西北面可以找到青色敌人的城堡，将其攻占之后，探索整个地下世界，得到一些宝物和资源，然后在城堡的东南面找到一个单向传送门，从这里可以返回地面。接下来来到战场中心偏西处的一座中立城堡前。先穿过城堡东北的双向传送门，来到战场南面的一座小岛上，得到一些资源和宝物，然后返回城堡，朝西南方行进。攻占由蓝色敌人重兵守卫的哨所后，找到战场西南角的蓝色敌人城堡。打败城堡前的Sir Landrew，胜利过关。


在云城里可雇佣泰坦。


城堡西侧的船厂。

第六关：白色恐怖

任务：找到Emilia。
限制：Solymr可以进入下一个任务，最高30级。




在城堡的西北找到一间木屋。

战斗开始，我方英雄Solymr出现在战场东南角。向西占领一座中立城堡，然后继续向西，在城堡的西北找到一间木屋，得到攻占卡乌得仑城堡的任务，这座城堡就是绿色敌人位于战场西南角的城堡，将其攻占后，返回木屋，木屋主人告知Emilia曾经出现在战场最北端的森林中。离开木屋，穿过木屋西面的双向传送门来到战场东侧。将这里的中立城堡占领后，向西北走占领另一中立城堡，然后在它的东北面找到蓝色敌人重兵守卫的哨所。攻下哨所后，在战场的东北角找到并攻占蓝色敌人的城堡（该城堡旁边的单向传送门通向战场中央）。接下来找到战场北端的森林地带，但这里的路径被一些树木阻隔。先离开这里，到战场西北角占领橙色敌人的城堡（布鲁克赛得），然后通过该城堡旁的白色哨所（只要占领橙色城堡布鲁克赛得，就可以通过），拜访哨所后面的木屋，得到许诺，用50个灯神换取进入北方森林的通行证。等凑齐50个灯神后，让木屋的主人将北方森林入口处的树木移开，然后便可以进入森林，在小屋中找到Emilia，胜利过关。

第七关：斩妖除魔

任务：找到Sword of the Gods，打败Mazellian（梅泽利安）。
限制：Emilia和Solymr可以进入下一关，最高40级。

战斗开始，Emilia出现在地面战场东侧，而Solymr出现在地下世界的西北。由于本关战役是两头作战，而且两个英雄之间的战斗没有什么联系，因此以下分别介绍。


到地元素池中招募地元素。

Solymr：先来到前方白色哨所前，得知需要6个地元素才能通过，然后到地下世界西北角的地元素池中招募到6个地元素，顺利通过哨所。沿着通道一直向前，在地下世界的北面找到我方的一座城堡，穿过城堡旁的单向传送门来到城堡南面（如果从城堡处向东北角走，打败路上的敌人，可得到一些宝物和资源）。顺着道路朝东南方向走，找到红色敌人守卫的哨所。先不要攻打这个哨所，从哨所跟前向西走不多远，那里有一个红色帐篷，拜访之后再攻克哨所，然后继续向东经过一个白色哨所（需要攻占马撒克城堡之后才能通过）。接着穿过红色哨所，找到红色敌人的城堡马撒克。将马撒克攻占后，返身通过白色哨所，找到红色敌人在地下世界东南角的城堡，敌人的英雄Mazellian就驻扎在这里。将其打败，完成一个胜利条件。此外，在战场的西侧还有两座红色敌人城堡，在消灭Mazellian之前，也可以将它们攻占下来。


这里有一个潘多拉盒子。

Emilia：与Emilia一同出现在地面战场东侧的还有一支由几个英雄组成的部队（虽然在我方英雄的旁边就是我方一个城堡，却有巨石阻隔，其实在这座城堡中根本无法建设任何设施，没有什么用处）。战斗开始后，带领部队朝东北按逆时针方向走，顺着道路一直来到战场南端（途中分别会在战场北面和西面发现蓝色和绿色哨所，哨所后面分别是蓝色敌人城堡和绿色敌人城堡），穿过这里的双向传送门，来到战场的中心地带。探索这个地区，在西侧找到青色哨所，后面是青色敌人的城堡。在这个地区的南面有一个白色哨所，只有Emilia才能通过。通过后先攻克敌人守卫的另一个哨所，再穿过前面的双向传送门，来到战场中心的地下通道入口前。从洞口下去，进入地下世界的中心，这里有一个潘多拉盒子，打开后便可以得到Sword of the Gods，胜利过关。如果先穿过地下世界出口处旁边的双向传送门，还可以拜访蓝色帐篷、绿色帐篷和青色帐篷，有机会将蓝色、绿色和青色敌人消灭。

第八关：和平的代价

任务：打败英雄Gavin Magnus（马格努斯）。



战斗开始，我方英雄出现在战场东南角，而盟军塔尔将军则出现在战场西北角（青色）。盟军的主要作用是牵制蓝色敌人，让Emilia和Solymr有

足够的时间发展自己的城堡和部队。绿色敌人的城堡在战场西南角，我方英雄可以从自己的城堡出发，先朝着西北方向前进，占领一座中立城堡后，继续攻克这座城堡西南面由绿色敌人重兵守卫的哨所。然后沿着道路找到绿色敌人城堡，将其攻占下来。接着返回刚才占领的哨所，从这里向西北方走，发现道路被一些树木阻隔。先离开这里，来到战场中心偏东的地区，在河边乘摆渡来到对岸。然后带领部队一直朝东北方走，找到红色敌人的城堡，将其攻占下来。在战场的东北角有一个单向传送门，门前守着30多个泰坦。消灭它们后穿过传送门，回到先前从绿色敌人手中夺过的哨所旁边。这时再来到刚才被树木阻隔的路口处，发现障碍已清除。沿着道路一直向前走，进入蓝色敌人控制的地区。如果我方英雄能及时赶到，塔尔将军应该还没有被敌人打败。蓝色敌人在这个地区有两座城堡，将它们完全占领后，找到敌人英雄Gavin Magnus，将其消灭，胜利过关。另外，在战场西北有一个双向传送门，通过之后，可在一座小岛上得到一些提高属性的宝石和宝物。


道路被一些树木阻隔。

战役四 艾尔文与莎依拉

相遇于一次沿黄金海岸的外交使命，Elwin（艾尔文）与Shaera（莎依拉）一见钟情。当使节团遭海盗攻击时，他们幸免于难。Elwin冲破危机四伏的荒野、护送Shaera回去的路程，为他俩感情的提升提供了最好的铺垫，但Shaera的父亲并不怎么领情。不幸的是，位高权重的Harke（哈克）公爵也暗恋上了美丽的Shaera，为了能得到她，不惜玩弄手段，以精灵委员会的名义派遣Elwin去设法与白虎族达成联盟，而在此之前所有前去执行这一任务的人都没有回来过。不过出乎他意料的是，Elwin通过消灭威胁白虎族的Troll和幕后的亡灵巫师而成功地获得了它们的联盟，一举成为精灵王国的英雄。于是Harke再出毒计，诱骗Elwin去寻找Gramin（格拉米恩）丢失的精灵王之弓，实则派卫队长Mirilass（米里拉斯）到野外杀之。良心未泯的Mirilass试图以困住Elwin的方式来执行命令，这给了Elwin以反击的机会。在白虎族的鼎立支持下，Elwin发动了一场针对Harke的公开战争。虽然Shaera被魔法蒙蔽而与Harke结婚，他仍矢志不渝，造出真爱之镜。在攻下Harke的老巢Manor城后，真爱之镜揭穿了Harke的所有谎言，也使精灵族正统派完全倒向Elwin。但Harke公爵通过多年经营，培植了一大批誓死忠于他的军队。就这样，精灵王国因为一个女人，而陷于分裂大战之中……

第一关：情侣

任务：找到Shaera的父亲Gramin。
限制：Elwin可进入下一关，最高15级。

北上，沿途招募部队，于第二周攻下北面的Dandelion城（113，46），取得立足点。往东探索，岔路口的Window of Magi（巫师之窗）将揭示出Gramin的位置——战场东北角。继续往东，大约在地图中央的位置下到隧道（79，77），在其西南尽头拜访橙色帐篷；回到岔路口，往北穿过橙色关卡（99，53），一路蜿蜒行至目的地。此关并不需要去夺所有城，以10匹独角兽、40个精灵弓兵为主力，能绕则绕，闯过阻碍即可。在作战策略上，低等级的德鲁伊可将召唤来的各类生物作炮灰使用，让它们首先对敌攻击，且令召唤的生物类型多元化，以尽量保全主力部队。

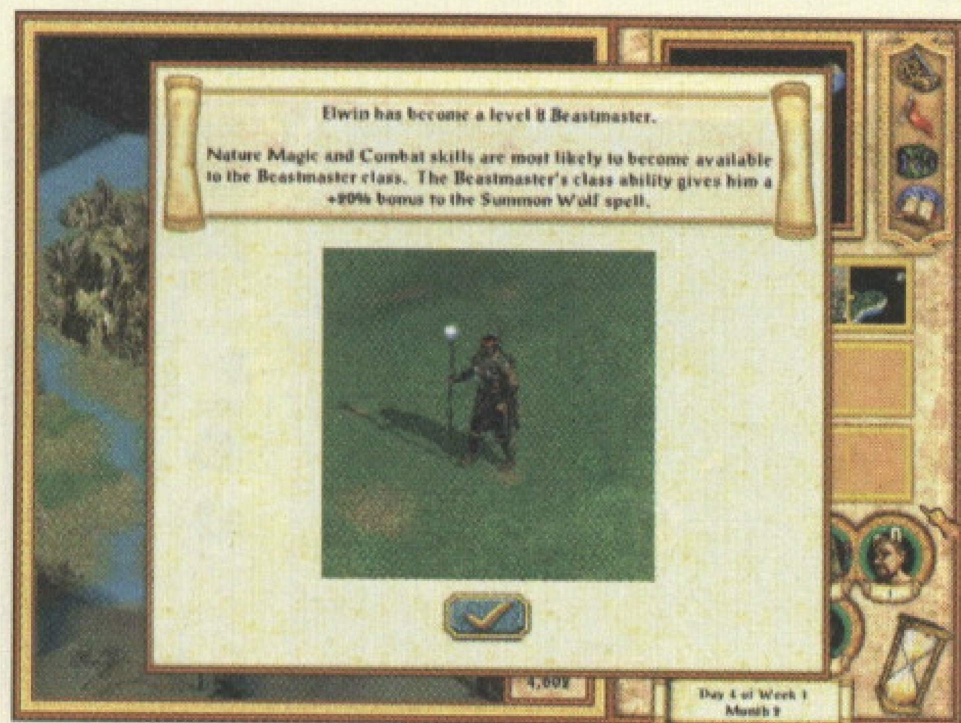

宝物旁边总有强力怪物守护。

第二关：虎纹

任务：击败所有敌对英雄。
限制：Elwin和猎鹰Breeze可进入下一关，最高22级。

整个场景被河流分为四大块。西北区和东南区较大，各有三座城；Elwin初始所在的东北区和行进的目的地——西南区都较小，均只有一座城。西北、西南、东南三个区相连的地点位于地图中央偏西南（92，75），由四座浮桥组成；Elwin的东北区在陆路上均不与它们相通，只有走传送门，其中北面的黄色传送门通西北区，南面的绿色传送门通东南区。初期的难点在于总有对手派部队从单向传送门过来，直接威胁主城，必需招募新的


召唤出小精灵为弓兵攻击创造条件。



发展自然魔法和作战技能使Elwin成为一名beastmaster。

英雄并留下一些部队在主城驻守，同时Elwin应尽可能回援。在扩张阶段，先攻东南区，因为它的每座城边都有传送门，方便快速回援。等经济发展起来，建造Creature Portal（生物传送门），即能招募Waspworts（黄蜂精/弓兵类）或Mantises（螳螂怪/飞行类）这两种强力部队。攻下的每座城，除了继续发展外，均建造Cavaran（驿站），以便于调兵遣将。到地图西南角，击败Troll lord（巨人王），在它旁边的洞穴了解到白虎族所面临的巨大悲剧是因为它们的幼虎正在被大肆捕杀，其幕后元凶并不是野蛮的Troll，而是躲在地下的亡灵巫师。因此继续往西，拜访红色帐篷，集中所有优秀的英雄和强力兵种，钻入隧道，杀到尽头，铲除亡灵势力。在整个过程中，切记不能攻击任何一只白虎。

第三关：真爱

任务：造出真爱之镜。
限制：Elwin和猎鹰Breeze可进入下一关，最高28级。

溜出树林，遭Harke部队的追击，幸得白虎相救。带队北上，攻下Durn's Rest（德恩斯·莱斯特）城，同时获悉被魔法蒙蔽的Shaera将与Harke结婚。在城边见到炼金术士（115，60），按其要求在附近区域找齐四瓶魔法药水，获得打造真爱之镜所必需的原料——Cloud-Silver（云银）。在城的北面拜访蓝色帐篷，到场景西北角找珠宝商（76，5）。他在获得了40个宝石后，将云银改造为项链。接着进入典型的扩张阶段，积累资源和部队，往东南推进。在场景东面的商店（59，98），给商人一万元得到两磅纯沙。到正东面的红龙洞窟（37，111），这回需帮助红龙解救其爱侣——黑龙。黑龙被关在场景东北角的Skymirth（斯盖米尔兹）城，它由高等级的召唤型英雄守护，需集中大量兵力攻之。之后返回红龙洞窟，守信用的红龙帮助Elwin打造出真爱之镜。



通过此关卡即可与Gramin会合。

第四关：镜中之像

任务：找到Mirilass，占领Manor（迈诺）城。
限制：Elwin和猎鹰Breeze均带入下一关，最高32级。

就在Elwin寻找Harke的卫队长Mirilass的过程中，传来了Harke与Shaera完婚的消息。先朝主城西南扩张，占领整个东南区域，再往北进军，攻克东北角防守严密的Splitoak城，小心其主力英雄的远程攻击力非常强。在Splitoak城找到Mirilass的哥哥，得知Mirilass的藏身位置——战场西南角。由于场景中央是四块封闭的宝物区（由传送门进出），因此只能以逆时针方向围着场景绕一大圈，抵达西南角，说服Mirilass给精灵委员会写信，揭发Harke的阴谋。再拜访旁边的蓝色帐篷，转到场景西北角，集中优势兵力攻占Manor城。向Shaera展示真爱之镜，使真相大白于天下，但是Harke本人并不在此城。随着等级的提高，德鲁伊的自然系法术召唤生物的效应越来越强大，Elwin一人就几乎可以扫荡野外的所有生物。注意，要同时研修战斗系技能，保证自己不那么容易被打倒。



以一万元换得有关红龙洞穴的信息。

第五关：团聚

目标：击败Harke公爵。

在铁矿站旁与Shaera的父亲Gramin消除歧见，这才得以指挥Gramin。由于两人都是高等级的强力英雄，足以分开单独行动，因此最好各带上一名新的英雄，以培养后备力量。主城边小屋里的任务可通过绿色传送门到场景西北角完成。先往东北扩张，再南下。敌人总是由单向传送门过来骚扰我方新攻下来的城，尤其是第三周的第一波，由两名27级的英雄率领！后续的敌英雄就比较差劲了，以次要英雄防守即可。东北的蓝色传送门通向场景东半



进攻Harke的老巢Manor城。

部分的许多岛屿，那里藏着许多宝物，值得一提的是Breastplate of Regeneration（复原胸甲），能每轮自动给英雄加血。主力南下，到西南角击败等级高达39级的Harke公爵，攻城中优先解决攻击力超强的Mantises。到该城北面的红色帐篷处，走浅蓝色的传送门（191，99），拜访蓝色帐篷；再就近走两次传送门，来到西北海岸边。穿过蓝色关卡，乘船到西北小岛与Shaera会合。



战役五 半死人

当埃拉西亚毁于大碰撞之时，Gauldoth（高尔多兹）可以说既幸运，又不幸。幸运的是，他逃过了劫难；不幸的是，他在混乱中施展那刚刚学会的强大魔法时发生了错误，导致其躯体一半是血肉，一半则变为了亡灵！在新的世界里，Gauldoth总被视为盗尸者而遭驱赶，甚至差点被烧死。但他在掌握魔法上的天赋，使其摆脱困境，将积累已久的愤怒以发动亡灵战争的形式发泄出来，并迅速建立起自己的王国Nekross（尼克罗斯）。但由于他并不是完全的亡灵，因此禁止对人类的屠杀，甚至不惜以严惩有功将军的方式来杀一儆百，这导致了其内部局势的不稳定，不时有亡灵族势力反抗他的统治。就在内政一团糟的同时，Gauldoth奋力将其昔日的导师Kalibarr（卡里巴）。营救出来，并激活传说中的五根能量柱来恢复导师的法力。但令他极其失望的是，Kalibarr对王国事务毫不关心。在经过一连串的事情后，Gauldoth终于发现Kalibarr已被另一个世界的死亡之神完全控制。他们打算造出Unholy Breath（邪恶气息）这一宝物，意图将世界再次拉入大毁灭的灾难之中。为了世界，也为了自己，Gauldoth不得不将战争的矛头指向导师Kalibarr。

第一关：食幼童者

任务： 抓住Vitross（威特罗斯）。

限制： Gauldoth可进入下一关，最高12级。

整个场景被河流分为南北两大块，依靠东南角地下隧道里提供的亡灵部队，打下南半部的两座城。作战中需特别倚重Vampire（吸血鬼），它们通过攻击低级兵种可保存自己，从而成为亡灵巫师在低等级时的主力核心，亡灵巫师自己则施展mass curse（群体诅咒）、fatigue（疲劳）等法术，为吸血鬼作战提供便利。由河道渡口（31，48）转到北半部，攻占第三座城后到北端下隧道（13，25），到尽头拜访蓝色帐篷，这儿又是一个提供亡灵部队的地方。回到地面，到西北部肃清敌对势力。



到地下隧道补充亡灵族的兵源并学习魔法。

第二关：炽热的王国

任务： 营救Kalibarr。

限制： Gauldoth可进入下一关，最高18级。

Gauldoth出现于场景西北，东进攻下一座防守薄弱的亡灵城，尽快建起Mansion出吸血鬼。占领了西北全境后，由主城下方的红色传送门转到场景西南区域，下至西南角，发现一座设施，它很适合变为通往导师所在世界的传送门。沿路往东北，依次夺取两座城。在地图中央Puston城的东面即是绿色帐篷，必须奉上8条骨龙才能通过它前面的关卡，因此骨龙难以成为作战主力。集中兵力，以近百个吸血鬼为核心，往东南击败由17级游侠、10多个天使组成的人类主力。在东南角的小屋（82，139），拿到Angel's Blade（天使之剑，Gauldoth必须已经升到18级）。转到西南角设施前，将天使之剑融化而成通往Nexus（奈克瑟斯）世界的传送门，由它抵达地下熔浆世界，这儿由许多小岛组成。蓝色传送门所通的小岛都是亡灵族雇兵的地方，要抵达目的地就需走绿色的单向传送门。经过一连串的传送，来到正南端的一小岛，这儿由一名20级的亡灵英雄率数十条骨龙及大量其它部队驻守。闯过此道考验，在尽头监狱救出导师Kalibarr。



由渡口到北岸。


奉上8条骨龙方可通过关卡。


导师Kalibarr的关押地。


第五根能量柱。


由此进入地下隧道区。

第三关：能量柱

任务：激活五根能量柱。

限制：Gauldoth可进入下一关，最高24级。

流程：Gauldoth带上一名新英雄单独出击，采用召唤Imp（小恶魔）并从被攻击的Imp身上召唤出Ghost（幽灵）的战术，扫荡东北区域里的野生生物，夺取各类资源。由于没有水晶矿，为了建造Mansion（吸血鬼大厦），可到主城东南的市集以其它资源交换水晶。五根能量柱的分布是这样的：第一根在地图东北角，也就是主城旁边；第二根在西北角，由岔路口（51，79）往西即可；第三根在地图正南端，在岔路口往南，绕经战场东南区域才能抵达；第四根则在正东面，必须在激活了前三根柱子后才能通过它前面的桥；第五根在场景西南一道厚墙（106，73）的后面，前提是已经激活了前四根柱子，这儿由强力英雄率领一支以众多骨龙、吸血鬼为主的军队驻守。整个过程中，必须由Gauldoth亲自触摸所有五根柱子，其它英雄的触摸没有作用。

第四关：生命与死亡

任务：击败Malvich（马尔维奇）。

限制：Gauldoth可进入下一关，最高30级。

由东北角西进，在场景北面中央打下Xeros城，它门前有座寺庙（53，61），Gauldoth带上Armor of Death（死亡盔甲）来这儿，可通过“拜访”著名骑士Korbert（考伯特）的坟墓得到Life Shield（生命之盾）。只有凭借生命之盾，才能抵御Malvich的死木魔杖。继续往西攻克重兵设防的关卡和西北角之城，顺路往东南挺进。在一座避难所（105，66）的上方有一道关卡，击败驻守的黑龙，拿到死亡盔甲。换得生命之盾后，攻占地面所有敌城，经由场景东南往北绕到地下隧道入口（29，86）。在隧道区，先到其西北角拜访红色帐篷，旁边的城由强力英雄率众多吸血鬼守护；再绕到正南端，集结兵力，击败Malvich。在后期亡灵对亡灵的大军团作战中，可先用Mass weakness（群体虚弱）和Mass curse（群体诅咒）削弱敌部队，再施展Hand of death（死亡之手）击毙对方的强力英雄，接着召唤Imp并朝受创的Imp施展Raise Vampires（召唤吸血鬼）术，召唤出吸血鬼助战，另外施展Death Call（死亡召唤）法术恢复主力吸血鬼的数量，以Vampires Touch（吸血鬼的触摸）法术赋予骨龙以自动加血的能力，不愁磨不完敌军。

第五关：邪恶气息

任务：击败Kalibarr，占领Nekorrum（尼克拉姆）城。

往西南顺路而行，在岔路口转向北面，由尽头的传送门回到人类世界。该场景被分为东、西两块，不必急着往西撤，而是先搜刮东部的各类资源，尤其是要占领东北角的金矿，因为此关只有一座城，兵源和资金供应都少，必须到处占领资源矿和出兵设施，才有可能积累起足够的兵力与Kalibarr一战。在正南端通过关卡，由传送门（52，50）抵达西部。尽快攻占西南的Rija城，完成各类出兵设施的建造，同时由Gauldoth扫荡整个西部大陆。在正北面有座小屋（32，30），获得一名27级亡灵将军Suraza的增援。两人一同由东北部的蓝色传送门（5，34）回到邪恶世界，搜刮每一寸土地，积攒起足够强大的军队到东北角与Kalibarr决战。之后由旁边的黄色传送门转回地面，攻克Nekorrum城已属易事。

战役六 海盗的女儿

Tawni Balfour（唐尼·巴尔弗）的父亲以狠毒和欺诈而臭名昭著，在他被另一名海盗Swift（斯威伏特）船长杀死后，Tawni接过继承权。从此，她就以泼辣的手段除掉了对继承权怀有野心的人，并展现出要统治黄金海洋的决心，而这是她父亲做梦都未曾想过的。Tawni的头一个目标是风暴海峡，在副手Pete Girly的配合下顺利达成目的，但Swift船长的火攻偷袭使她损失惨重。经过周密的探索，Tawni终于闯入Swift船长那具有传奇色彩的隐藏地点——Bloody Cove（血腥湾），除掉一大障碍。在征服失落海峡过程中，海怪给了Tawni以意外打击，不过聪颖的她很快就发现了海怪的幕后主使是美人鱼，于是以Rumport（拉姆波特）城为据点，扫荡了附近诸敌，并建造起混乱之眼，确保对失落海峡的控制。就在Tawni节节胜利之际，怀有二心的Pete Girly（彼得·格里）寻机发动叛乱，迫使她不得不对付昔日的这位左膀右臂，虽然获胜，亦元气大伤。而美人鱼女王就在此时插入进来，对Tawni的野心提出了挑战。她是否能挺过这一关而成为黄金海洋的海盗女王呢？

第一关：海盗的女儿

任务：夺取Frigiston（弗里吉斯顿）城和Yanathrae（亚那兹莱）城。
限制：Tawni Balfour和Pete Girly可进入下一关，最高12级。

我军出现于场景西南的一个小岛上，在其南端捡得一件很有用的宝物——Seaman's Hat（海员之帽），并占领那儿的硫磺矿。乘船北上，攻下西北部的Tinga Quey（廷格·奎）城，到其北面拜访蓝色帐篷。敌人将不停地派部队过来骚扰，因此兵分两路，由Pete Girly率Orcs（兽人）和Medusas（美杜莎）在主城驻守，Tawni Balfour则由陆路往东推进攻城，壮大实力。再回到主城，乘船出海，往东南驶过风暴海峡（途中攻下南面一小岛上的Burr Ridge城），在正东面一座小岛登陆，拜访橙色帐篷（72，183），再航行至东南角，登上大岛屿，击败强大的蓝军主力，夺取该岛上的两座城堡。接着航行到场景中央偏东的一座小岛，拜访紫色帐篷（86，134），如此才能前往北部大陆往南延伸出来的那座半岛登陆（110，76），拜访旁边的绿色帐篷，穿过关卡，攻下Frigiston城。



总需分神去应付敌人持续不断的骚扰。

第二关：血腥湾

任务：击败Swift船长。
限制：Tawni Balfour、Pete Girly及宝物Steadfast Shield（坚定之盾）可进入下一关，最高18级。

本关战场中央是一片纵贯南北的大陆，东西两侧则是海洋和许多小岛屿。两位主力英雄分头行动，一东一西，夺取两座城后再顺势南下，攻占大陆中央的另两座城，并在南部的关卡前会合。南下占领大陆的所有地区，拜访关卡之西的绿色帐篷（132，144）。到大陆西南的船坞（152，135），乘船出海至场景西南角的小岛，拜访紫色帐篷。再航行到西北部，占领蓝色对手的主城Jerez，并沿路攻到西北角，拜访那儿的橙色帐篷，这样才能直接由Jerez城旁的蓝色传送门回到中央大陆。来到大陆东南角，在消灭了蓝、紫、绿三个对手后才能通过这儿的关卡。乘船出海，登上正东面的小岛，拜访蓝色帐篷（65，169）。再航行至场景东北角，穿过水上的蓝色关卡，由漩涡转到Swift船长所藏身的内陆湖——血腥湾（Bloody Cove）。当然，兵力一定要带足，Swift手下的部队光黑龙就有40多条，其它部队更是数以百计，决战前有必要服用复生药水，即使战斗中倒下也能重生。



穿过此道水路关卡，进入风暴海峡。

第三关：失落海峡

任务：在Rumport城建造Eye of Chaos（混乱之眼）。
限制：Tawni Balfour、Pete Girly、Cyrca（塞尔卡）和宝物屠龙刀均进入下一关，最高23级。



到场景东南一岛上拜访橙色帐篷。


Swift船长藏身于血腥湾。


在紫色地面区域救出Medusas女王Cyrca。


只有Cyrca才可通过这道地下关卡。


在西半岛的最南端找到地下隧道的入口。

由巫师之窗了解到Rumport城的位置后，乘船南下，登陆后顺路蜿蜒而下，夺回Ramport城。战场东部都是陆地，其中在Rumport城南面就是失落海峡。先占领北方地区，再由主城东南地下隧道入口（126，113）下去，这有两个出口，一个是往西，出现于地面战场的西南之岛上；另一个是往南，出现于大陆的南端。在西南之岛拜访绿色帐篷（177，84），并攻克那儿的两座城，回到大陆，扫荡大陆南部诸敌。由Tawni拜访红色帐篷（120，159），这才得以到大陆东北，穿过红色关卡，在紫色地面区域救出Medusas女王Cyrca。大陆上道路错综复杂，多利用驿站来调兵遣将。让Pete Girly逐步控制大陆全境，Tawni Balfour则和Cyrca一起到场景西南之岛，在位置（195，89）处有两道关卡，分别进入其后面的区域，获得宝物屠龙刀，并得以拜访蓝色帐篷。众人回到Rumport城，造船出海，往南进入失落海峡，在一小岛上由粉红色传送门转到场景东南角，通过那儿的金色面具发现圣杯的位置，就在旁边船坞的下面，具体坐标是（115，224）。挖出圣杯，送回Rumport城，建起Eye of Chaos（混乱之眼）。

第四关：少女湾

任务：击败Pete Girly。

限制：Tawni Balfour、Cyrca和宝物屠龙刀均可进入下一关，最高28级。

东进攻下Gangferd城，再北上扩张势力；往南的陆路被地形封住，无法与西南大陆相通。两位主力一齐由主城南面的隧道（109，178）下去，往西到地下河边，分别乘一条船，Tawni继续往西，通到地面场景的西南区；Cyrca则朝北，在一道关卡前登陆，穿过它进入Medusas的一个巢穴，在那儿拜访到绿色帐篷，然后也循着Tawni的路线赶往西南区，并逐步占领全境。在夺取了Jerez城（杰莱兹/138，151）后，造船出海，到西北之岛登陆，攻占蓝色对手的两座城。在Mackinaw建驿站，以便从其它城堡调兵过来。消灭港湾里的所有美人鱼（浅蓝色的敌人），方可离开少女湾。朝西北航行，在一道险恶关口遇上Pete Girly派来打伏击的几条船。他们拥有众多黑龙、九头蛇等高级兵种。过此关口继续北上，在西北角贴着边缘往东，在一个小港湾里即可找到Pete Girly（86，32）。在与他决战前，最好做好充分的准备，他的部队中仅九头蛇就有100多条。此关难点在于两方面，一是调兵遣将比较麻烦，即使通过驿站体系，也需10多天！二是蓝色敌人总派部队从单向传送门抵达主城北面，使人不得不分神应付。

第五关：从不回头

任务：在五天内消灭美人鱼女王Mer-Queen和海怪孵化所。

从西北角往东航行，在场景北部边缘登陆（97，20），由旁边的绿色传送门直接到Bandirma城外，它就是此关的主城。往西拜访紫色帐篷，这样才可以穿过东面的紫色关卡，再北转到广阔大陆去探索。北端有两道关卡凑在一起，它们后面各藏着一件非常好的宝物，但要求以屠龙刀交换，而且拿到一件就不能拿另一件。第三周，绿色敌人将派遣强力英雄率高级兵种从北面的蓝色传送门过来，只要消灭了这一波进攻，后面的骚扰就无需畏惧了。整块大陆就像个倒写的“山”字，北方是大片陆地，往南延伸出三个半岛。西半岛在陆路上与北方大陆相通，因此首先攻占它这儿的三座城。派遣Tawni到西半岛的东南尽头，下至隧道，往东横穿过去，抵达东半岛，肃清该岛之敌，拜访蓝色帐篷，在其东北角下至另一条隧道，这回往西横穿过去，来到中半岛，夺取美人鱼女王的王宫（141，132）。接着进行大运兵，将所有部队都调到中半岛。在Mer-Queen(摩尔-女王)王宫造船，Tawni乘之出海，在海上关卡（139，168）前停住；Cyrca在中半岛南部尽头登船，两边同时行动，分别开往Mer-Queen的藏身地（74，146）和海怪的孵化地（136，93），它们都位于两个半岛的海湾深处。赶在5天之内将两处敌人都击败，才能获得最后胜利。



龙狼传
破凰之路

■游侠创作室 愤怒的摩西



总评 82

制作	Z-SOFT
发行	智冠电子
载体	CD×5
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：
音响：
操作：
娱乐：
剧情：

谜像视觉，对于国内的玩家来说，如果不知道这个名字，也许就代表着你只能是个RPG的门外汉。一部《风云》让太多的玩家知道了武侠RPG这个新名词。2002年3月末，谜像视觉重返RPG舞台，这次带来的是改编自日本讲谈社山元义人的漫画大作《龙狼传》。喜欢漫画的朋友都知道，日本漫画向来是以精细唯美的画工取胜。所以制作单位为了体现出漫画中的华丽招式，一改之前的2D战斗画面，重新制作了3D引擎，在画面的表现力方面确实有了很大的提高。游戏主要讲中国东汉末年三国时期，具有中国血统的少年天地志狼，由于时空的转换来到了公元207年的三国时期，流落到刘备军中，并结识关羽、张飞等人抵抗曹操所引发的幻想历史故事。SLG的阵型概念也是这部游戏的特色之一，在通过学习后便可得到一些提高队员作战属性的阵式。在平淡之中涌出激情，激情之后恢复平淡，是否如此评价这一款由智冠科技制作发行的游戏，相信在你体验之后，便会了然于心。

闪电划破夜空，一客机正飞过中国上空。机舱里，来自日本并有中国血统的天地志狼与同学真澄正在他们的毕业旅行中。强烈的气流所引发的颠簸令志狼非常不安，忽然，挂在胸前的母亲遗留下来的龙之玉佩竟然自己转动起来，并且越转越快，而此时天空也骤现一条金龙。一阵金光过后，志狼和真澄进入了时空隧道，竟然来到了中国历史上著名的三国时代……

公元207年，建安十二年。曹操挟天子以令诸侯，各地群阀纷起争雄。这一日，新野战场上刘备军正与曹操军厮杀。突然一条金龙从天而降，落下的正是志狼与同学真澄。为救志狼，刘备军军师徐庶替他挡住了曹操军士的一刀而身受重伤。志狼一时性起，同张飞、莲花等人一起将曹军击退。回到刘备大营后，在关羽的关照下，志狼在营帐中休息了一晚。



刘军大营

第2天志狼醒来，询问帐中军士后，先去刘备帐中拜见。出营后和众多军士交谈，学到了很多关于这个时代的知识。往北一直走，来到刘备大营，见到了徐庶，他交待志狼替他完成军师之责后，便吐血而亡（得到“一字长蛇阵卷”）。过了一日，志狼向刘备提及使用火攻来抵挡曹仁的偷袭。既然是火攻，便一定要用到油，于是到刘备大帐的左下方找到孙乾的营帐，在他那里得知，根据营外安林的地形，至少需要6桶油，目前还缺3桶，建议志狼去大营里找找。第1桶油在军粮库后方的帐下，第2桶油在普通营帐附近磨刀军士的后面，第3桶油却怎么也找不到，于是志狼决定前往安林方向看看。

宝箱：休息营帐得到伦巾，刘备大营得到布靴，刘备大营通过寝帐往后营得到短


神秘的龙之玉佩。

剑，点将台右方得到长枪，军粮库得到包子，普通营帐得到包子、盗仙草、灵芝，出栅栏左上得到灵芝、右上得到麻布衣。

支线情节

在刘备的寝营与文官对话，回答“西汉末年”，志狼智力+2；在刘备寝营后的点将台与文官说话，回答“曹操的祖父——曹腾”，得到300钱；与休息营帐旁的军士讲话，得知他遗失了家书。之后在安林5打开个宝箱时，出现1名强力敌军，战胜他后得到书简。回去给那个军士，虽然不是他要找的，但还是得到150钱。与营门口下方的军士讲话，得知枪兵李宝唐知道财宝的秘密，去刘备寝帐后与李宝唐说话，得到口诀“右下三、左下六、左上六”。接着去营门口右下的旗杆，站在旗杆下向右下走3步，左下走6步，左上走6步，在旗杆下出现宝箱，得到300钱。与军粮库右边的校尉唐文亮说话，得知他在找新兵朱发楠，接着在安林4找到他并把他带回去。在北面找军需补给军士旁的阿虎及另一百姓说话，得知有个叫白英伯的人躲在树下卖东西。在安林12的宝箱得到硫磺，回大营交给单福营地里的校尉，等他带兵走后，进入单福营帐，发现遗书，读后出现宝箱，得到湘绣袍。


月夜龙狼

安林

志狼和莲花一起出大营到安林1与军士讲话，得到包子。继续往前，通过坠落地在安林2遇见关羽，志狼请他去偷取樊城。在安林2往左下到达安林3、4，在这两个地方均可找到1个干柴堆，靠近它们可将油桶放上去。从安林2往上到达安林5，见到押运官因为车轮坏了而无法走动。莲花决定帮他另外找个车轮。这里还有躲在树下的白英伯，可从他处补充一些物品(记得一定要买金铃，后面有用)。从安林5往左下到达安林6、7，各有个安放油桶的干柴堆，在安林6张飞会加入队伍。从安林5往上走是安林8、9，也各有个干柴堆。但油桶只剩下1个了，于是志狼等人只得先回刘备大营。

宝箱：安林4得到还魂丹，安林8得到布靴，安林9得到飞红，安林10得到方巾，安林11得到还魂丹，安林12得到硫磺，安林湖畔得到长剑，安林1得到烧鸡。


志狼初登场。

刘军大营

在刘军大营阿虎附近询问军士，他却说并没有可更换的车轮，还是志狼想出拆卸车轮来救急的好办法。拿到轮子后，志狼再次向安林进发。注意，这次出营后将无法再回来，建议将之前的支线情节全部完成。


隐秘的油桶。

安林

回到安林，志狼将车轮交给押运官。他听说志狼正缺少油桶，便将此处的油桶交给了志狼。这时可以先向被树木遮住的商人白英伯补充物品，之后再去放置最后1个油桶。回到坠落地后，张飞和赵云也都已将任务完成(张飞、赵云离队)。再次来到安林1，发现曹仁已经开始偷袭，被志狼的一把大火逼退。忽然莲花说要为大哥徐庶报仇，一人径直向湖畔找曹仁去了，志狼和孙乾也一起追了下去。一路来到安林湖畔，见莲花已与曹仁刀光相见，赶忙加入战斗中。虽然曹仁的八门金锁阵和绝技“空明”十分了得，但也不是莲花和志狼联手之敌。打败他后，曹仁乘志狼不备向他偷袭，还好志狼用胸前龙之玉佩挡住了这致命一击，不过玉佩碎为两片。曹仁见一击不成，还要再击，却被前来接应的赵云吓退，连夜逃往湖对岸去了。曹仁败兵一事报明曹操后，曹操一方面觉得龙之军师甚为可疑，另一方面又非常仰慕志狼的才能，于是算计着怎么能将志狼拉到自己帐下效力。




奇怪的铜铃。

樊城官邸

这一日，志狼换上糜夫人为他做的衣裳，向莲花请教武功的事情。而莲花建议他去向武艺高强的关羽学习。出房门，在走廊进入第2个房间，见到真澄。正和她说话间，张飞进来邀请真澄去喝酒。志狼出来绕着走廊来到1个亭子，也不知是谁把铜铃

挂在亭子中，先不管他。再往前走进入衙门大堂，与孙乾、书佐谈论樊城历史。出来后再在上方与好食的刘兵说话，接着志狼向下方练武场的关羽询问武功事情。可是关羽说自己不能擅作主张，要问过刘备才行。不过他说他房中有套拳谱，倒是建议志狼去看看。志狼往回走过亭子往右第2间就是关羽的房间，却没有找到什么拳谱，倒是看见个军士鬼鬼祟祟地走出张飞房中。出门往下隔壁是刘备的房间，在房里，刘备答应志狼去和关羽说传授武功事宜。他还提到屋中的宝剑会自己震动鸣响。志狼出门在亭子中发现原来宝剑会响是因为和风铃产生共鸣的原因，于是志狼用之前在白英伯那里买的金铃换下铜铃，回去向刘备说明情况，得到雌雄双剑。之后志狼进入衙门大堂时，在左面鼓后发现那个鬼鬼祟祟的军士，不料他又跑了。第2次找到他的地点是大堂左下的偏亭，第3次找到他是在亭子左面的假山上。在志狼的追问下，原来他只是因为喜爱武功而偷了拳谱，志狼向他借了1个时辰后，便还给了他（志狼武力+5）。

宝箱：张飞房间得到烤鸭、乳猪，关羽房间得到太子丹。

支线情节

在衙门大堂回答文官提问，答案是“王粲”，智力+2。

樊城

在与关羽过招前可以先去樊城看看。从官邸门口出去会有菜单选择去东商里（购买防具）或西商里（购买武器）。接着与中年男子对话，得知他钱袋被偷，孩子也走失了，之后两个小孩跑来说找到偷钱人了。在东樊客居中找到张飞，他已经喝得酩酊大醉。在中央官道遇见孟览，和他讲话，得知其与妹爱琳相依为命。再与慈药馆的男子说话，得知他嘴伤。在樊城城东与货商交谈，答应帮他找寻还未送来的货物。在樊城之野7见到了风铃和风林两兄弟，志狼从他们口中得知那个偷钱贼在这里失踪了，于是分头去找。在樊城之野9的树下发现了客商要找的货物，可是比起客商所说的5桶少了1桶，志狼只好先取了1桶拿在手上作为凭证。在樊城之野11，志狼又见到了风铃两兄弟，这次他们正好找到了那个偷钱贼。那个老头一看不对，立刻逃跑了。这时却跑出个蒙面刺客，志狼将他打跑救下了风铃兄弟，他们的父亲赶过来感谢志狼的救命之恩（敏捷+2）。而在林子的另一头，一神秘女子却在暗中监视着志狼的一举一动，并言道向仲达大人交差。她到底是谁呢？志狼回到樊城城东，与客商交涉后，再经由城东将他带到樊城之野9。客商清点数量后，发现少了1桶，怀疑是不是志狼私吞了。结果他只给了志狼1000钱，而不是之前说好的1500钱，志狼也只能苦笑而已。

樊城官邸

回到刘备官邸，在练武场与关羽对话后，便开始与其印证武功。用赤焰计和暗袭计再加上硬气功应该不难取胜。小胜关羽之后，志狼兴致颇高，便向刘备要了匹好马，一人向樊城而去。

樊城

来到中央官道与中年男子对话，哪知志狼的骑术太差，马突然受惊狂奔。幸好有个神秘女子用传引入密之法将驭马之术告诉志狼，才不至闯出更大的祸。不过即便如此，还是撞翻了孟览的油桶，为此他还和志狼打了一架。打完之后志狼无意说出自己的名号，更引起了百姓们的争相观看。还好神秘女子一路将他带到樊城城西，才将众人甩掉。神秘女子告诉志狼，有个人很想见到他，于是志狼跟随女子去见其人。来到樊城之野5，女子便将其相公呼唤出来。那男子一看志狼便指他有天命之相，将来必定是左右历史之人。男子所说的话让志狼觉得惊讶莫名，而出此惊世之言的男子原来就是三国时代里大名鼎鼎的诸葛亮，那个神秘女子就是其妻黄月英。然而诸葛亮虽有心点拨志狼成为乱世的平定者，可是志狼并不接受他的好意，因为他对这乱世有着太多的恐惧了。在一阵恐惧之后，志狼拼命狂奔，以期远离这乱世的年代。不知不觉回到了樊城城西，耳边又突然响起黄月英的“使命创造命运”的话语。

樊城官邸

回到刘备官邸便听说刘备正在等志狼，原来是荆州牧刘表大人邀志狼等人前去作客。志狼也不好推辞，就答应了。回到自己房中，莲花对志狼欲言又止。一夜无语，第2天一早，志狼同张飞、赵云、莲花一起向襄阳城走去。先来到樊城慈药馆，志狼


回到刘备官邸。

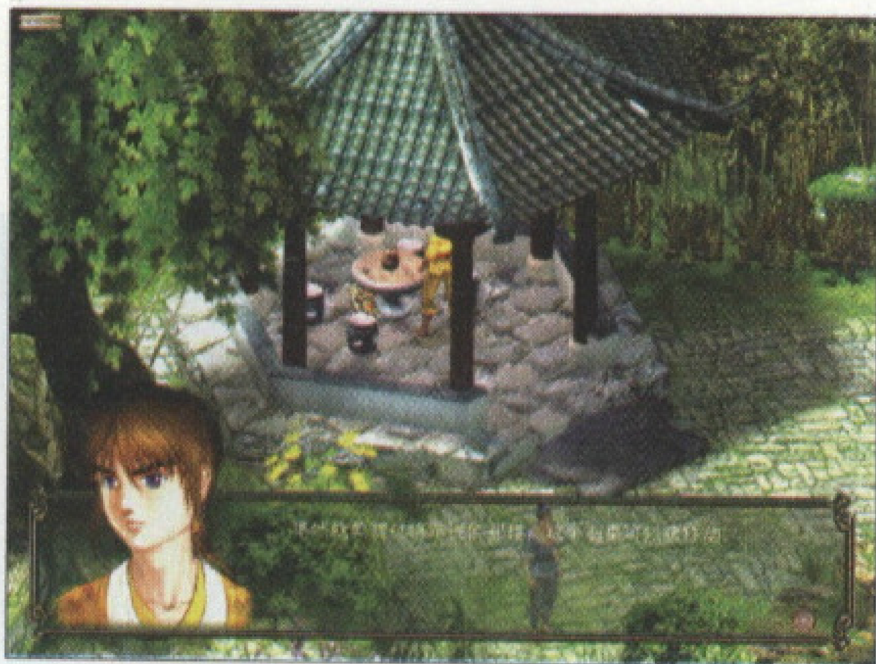

隐藏宝箱


树林里的秘密。


襄阳城门口的小桔。

在男子口中听说华佗到了附近。在樊城之野2果然见到华佗，然而说着说着，突然一招“气杀”向志狼攻来，原来这是“虎豹骑”伍真假扮的华佗。他临跑前从身上掉下个“双龙出水阵卷”卷轴（志狼智力需80以上才可学习）。另外，在樊城之野9志狼还无意中听到了两个神秘男子谈论偷取货物一事。

宝箱：第2次回张飞房里，得到太子丹；樊城城东得到解毒草，樊城之野1得到1200钱，樊城之野2得到解毒草，樊城之野4得到平步战履，新野城外得到烧鸡、长矛，樊城之野6得到烤鸭、皮盔，樊城之野10得到灵芝，樊城之野12得到盗仙草，樊城之野14得到千灵草，樊城之野5得到盗仙草。


石桌的机关。

支线情节

新野城外有名老人提问：回答“刘焉”，智力+1。

襄樊

途经樊城之野12、襄樊之谷1，再过十里亭来到襄阳城，志狼在入城前见到了小女孩小桔。在襄阳城里的中央大道可以向小贩购买物品，在阅武坊可购买武器，在道观中见到的是孟览的妹妹爱琳，在茶楼还遇见了年少的嵇康，并答应帮他借官邸里收藏的“广陵散”曲谱。在西夷里又见到了好食的刘兵，他向志狼介绍了蔬菜的知识。另外志狼还看见了襄阳的客商，越发觉得货物被偷一事有着太多的蹊跷。一路来到襄阳刘表官邸，刘表请志狼去邀请10名士兵一同来参加宴会。这10个士兵的位置是：1.襄阳城下门口；2.大殿前左面的护卫房（两个）；3.右边的护卫房；4.左面护卫房下面的士兵；5.大殿外右下角躲在藤蔓里的士兵；6.过了大殿后面西院的士兵；7.过大殿后中间屋檐下；8.刘表的书房内；9.大殿后东院的客房门口。找齐10名士兵后回到大殿（耐力+3）。宴会过后，志狼去真澄那里询问事情（在去见真澄之前请先完成支线任务）。

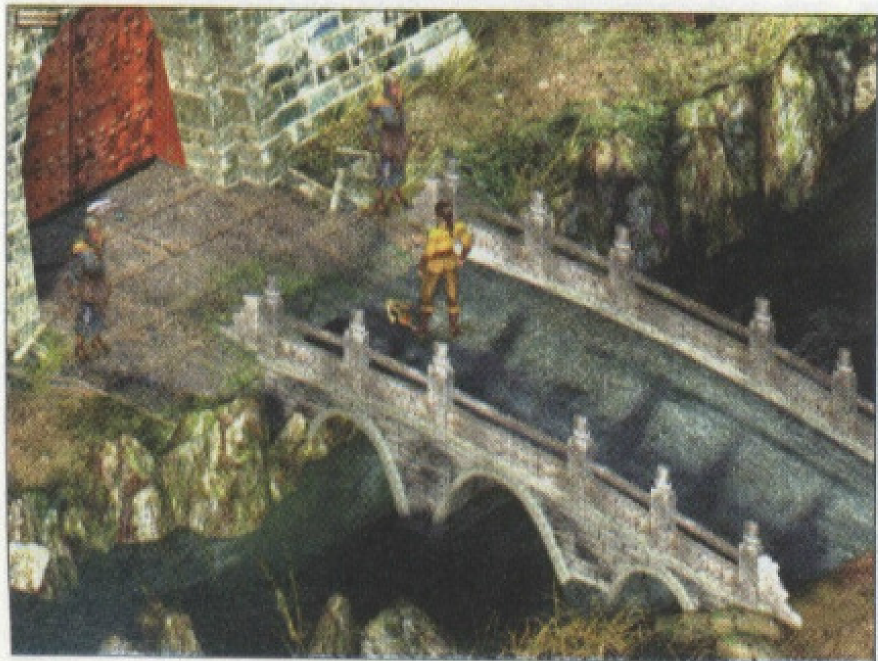

藏宝楼的大紫石英。

支线情节

支线情节：在大殿后东院客房内有一女子提问：回答“论语——述而”，得到铜雀台赋；在后花园有文官提问：回答“张飞”，智力+1；在后花园见一男子倒在地上，上前说话，得知男子干活时睡着，被蔡夫人夺走了大紫石英。去旁边的藏宝楼和门前的守卫说话，得知在襄阳城中，只有魏延才敢对抗他们的命令。在大殿前右面的护卫房见到正在赌博的魏延，向他打听藏宝楼的事情后，输急了的他开出了3000钱的价码。志狼给他钱后，魏延告诉他只要转动后花园亭子中的石桌，就可以开启藏宝楼的大门。再次回到后花园，找到石桌，魏延的话果然不假。再次来到藏宝楼，守卫的士兵因为门突然打开而进去巡视了。进去后可以找到3笔钱、大紫石英、广陵散、清梦草（拿取广陵散时要回答：“竹林七贤”）。将大紫石英还给男子后，他说会帮忙取蔡夫人屋顶上的宝箱。来到东院，走到蔡夫人房间的后面，在男子的帮助下得到宝箱“双龙出水阵卷”。再去樊城将广陵散交给嵇康；在西夷里和商人说话，得知沈鸿义的弟弟曾经来敲诈他500钱，说有人要抢劫他的货物，不过他说这已是过去的事情了，眼下他还有一批货，想请求志狼护送，答应他后会得到2000酬金。护送到樊城之野6的时候，果然出现了强盗。将他们打跑后，志狼在地上捡到把钥匙。回到东面襄阳城下小桔屋外和老伯说话，打听到小桔已随叔叔搬到新野城去了。志狼相信钥匙一定和小桔的父亲沈鸿义有关。


得到家丁的帮助。

志狼回到襄阳官邸，在东院的客房见到真澄。两人都不想在这乱世中继续纠缠下去了，打算在魏境找一个安静之地来渡过余生。到了晚上，蔡夫人在房间里正和蔡瑁密谋要取刘备的性命，忽然门口闪过一人，一道白光过后，蔡夫人和蔡瑁的意识已被他控制。刘备此时正在刘表的房间里，刘表想让刘备来接管荆州牧之位，刘备再三推辞，刘表便遣人将长子刘琦招来。这边志狼回来见过刘备后，要返回新野了。到前院和孙乾讲话，在大殿集合，众人走至十里亭，蔡瑁忽然带着大队人马前来劫杀。赵云令众将保护刘备，自己留下同志狼、张飞一起抵挡蔡瑁。打败蔡瑁后得到“天罗伏虎阵卷”。众将退至樊城之野12后终于摆脱追兵，刘备也觉得蔡瑁与之前有如此大的反差，颇为可疑。正说着，志狼忽然想到真澄并未和自己一起回来，于是马上往襄樊寻去，刘备安排莲花去接应志狼。


襄阳城下。

襄樊之谷

在襄樊之谷，莲花追上来加入了队伍。一路往上走，找到在此落单的唐文亮，他告诉志狼曹军往东北方向逃走了，于是连忙往北追去（在路上可向白英伯购买补给物品）。一路往上来到山巅，果然在这里看见了司马仲达和被挟持的真澄。志狼和莲花联手出击，可是司马仲达实在太强大了，一招破凰之术将志狼和莲花打下山崖，幸好有一根树枝挡住了2人。志狼为求莲花能活命，于是一人放手向崖底坠去。另一方面，司马仲达带着龙之女真澄去见曹操，曹操误信军师所言，欲将真澄纳为侧室。正在此时一道金光，窗外金龙闪过。曹操见此心惊不已，暗想万万不可学纣王贪念女娲所招来的横祸，于是颁令将真澄奉为上宾，任何人不得对她妄动分毫。

宝箱：往崖顶的路上有盗仙草、乳猪、平步战履、太子丹、解毒圣药、千灵草、烤鸭。




通往山巅。

仙境

志狼慢慢睁开眼睛，发现前面站着一位和蔼的老人——左慈。翌日，左慈言道已经知晓志狼的来历，让志狼在这里得到真正的龙的力量。在开始锻炼前，需要测试一下志狼的能力，也就是让他去风云洞打败守护者拿到风云珠（学到“云体风身”）。出洞后可到另外两个山洞看看，补充一下物品，然后往右进入莫名之林。一直往右到达洞口，发现洞口有着灼热的雾气而无法靠近。没办法，志狼只好先回来，不料在洞前的湖水边遇见一只会说话的狐狸。狐狸说要进入风云洞，必先取得散雾珠，而志狼想得到它的珠子，需要回答3个问题并用10颗赤石脂来换。3个答案分别是：1.谜像视觉工作室；2.东汉末年；3.国中生。赤石脂则是在树林中妖虫的身上打到。换到散雾珠后就可向风云洞进发了。


仙境中的左慈。

刚进洞就看见一白狐从身旁跑过，口中还念念有词。风云洞的第1层是个星形结构。从1层1室往前走是1层6室，也是整个1层的中心方位。在1层6室的左面是1层4室，左下是1层5室，右上是1层2室，右下是1层3室。各室各有个传送入口可到2层各室，2层也有传送入口至3层各室：

1层通往各室：
1层1室→2层1室、1层6室
1层2室→2层2室
1层3室→2层3室
1层4室→2层5室
1层5室→2层8室
1层6室→1层1、2、3、4、5室

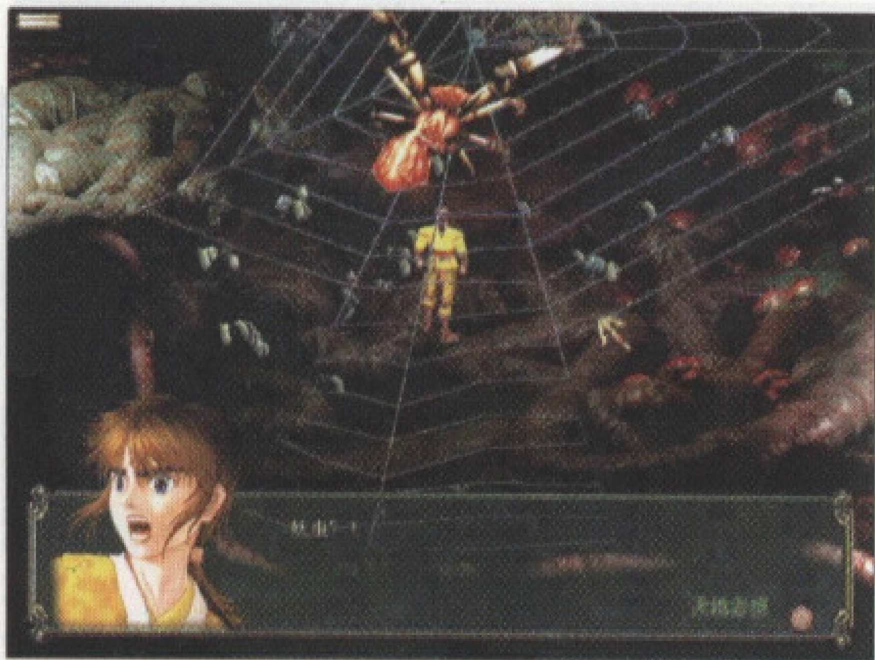
2层通往各室：
2层1室→3层1室
2层2室→2层4室（左）、2层6室（右）
2层3室→1层3室（左）、3层2室（右）
2层4室→2层2室（右）、3层4室（左）
2层5室→1层4室（上）、2层7室（左）、3层3室（右）
2层6室→2层2室（左）、3层6室（下）
2层7室→2层5室（右）、3层4室（下）
2层8室→1层5室（左）、3层5室（下）

3层通往各室：
3层1室→2层1室（左）、3层2室（右）
3层2室→2层3室（下）、3层1室（左）
3层3室→2层5室（上）、3层4室（下）
3层4室→2层4室（左）、2层7室（下）、3层3室（右）
3层5室→2层8室（下）、3层6室（右）
3层6室→3层5室（左）、2层6室（右）

在3层5室果然看见个守护者守着个宝箱，守护者提出两个条件：要入洞的散雾珠，另外还要战胜他才行。可是志狼发现身上的散雾珠不见了，想起应该是入洞时被那头白狐所偷。在守护者的指点下，志狼开始寻找白狐的栖息地青埜柱。在2层2室终于找到白狐，它却否认偷走了散雾珠，还变化成真澄和莲花的模样来迷惑志狼，将她打败后终于得到散雾珠。拿着散雾珠再去见守护者，将他打败后得到风云珠。回仙境见到左慈，经过一段时间的磨练后，终于得到云体风身的真传。而此刻左慈也表示，志狼应该去帮助他的朋友了。

宝箱：莫名之林得到900钱、烤鸭，风云洞口上方得到220钱、下方灵芝，风云洞1层2室得到灵芝，1层5室得到1200钱，2层1室得到千灵草，2层4室得到乳猪，2层3室得到解毒草，2层5室得到烤鸭，2层7室得到千灵草，3层1室得到狮子盔，3层6室得到1500钱，3层5室得到乳猪。


会说话的仙狐。


风云洞的妖虫。


夜追窃贼。


窃贼就是他。


绿林小径。

支线情节

在1层6室见到个男孩，如要交换他手上的东西，需要3块左慈的令牌，3块令牌分别在每层的1个洞穴中。第1块：在1层4室回答老人的提问：1.凤仪亭，2.曹操，3.刘备，4.董卓，5.杜牧；第2块：在2层8室回答老人的提问：1.黄承彦，2.荀攸是荀???闹踌樱　.程昱，4.曹植，5.亲兄弟；第3块：在3层4室回答老人的提问：1.青囊书，2.曹操，3.公孙瓒，4.冢中枯骨，5.春秋。拿到3块令牌后和小孩换得“秋月”。在1层3室会看见只妖虫，打败它武力＋10。在3层2室会遇见小男孩和他身后的宝箱，打开宝箱打败风云兽得到3200钱。

博望坡

公元208年，夏侯敦率10万大军挥师南下，却被诸葛亮一条火攻计在新野烧得几乎片甲不留，这便是历史上赫赫有名的火烧博望坡。回过头来再说志狼重回人间，刚一回来就看见莲花被怪物所袭，正在苦苦支撑虎豹骑二队长石柳的攻击。志狼几招之下便把石柳打败，临走还要石柳向司马仲达传达再次会面的挑战。莲花与志狼往右一直走，见到了张飞、赵云，再往前走还见到了诸葛亮夫妇。继续往上一直走，关羽加入。抵达新野界后，夏侯敦率残部正在做最后的挣扎。凭借诸葛亮的多变计谋，终于将他打败。之后志狼回到新野城南，刘备当然是大喜过望。



新野官邸

回到新野刘备官邸后，志狼一直在思考如何以自己现在的能力去对抗司马仲达。正在此时，军士来请，说刘备、孔明要见2人。来到大厅，刘备告诉志狼刘表已经去世，孔明预测曹操大军不日即将来攻。于是安排火烧新野之计，志狼自告奋勇担当引火一职。接下来刘备要求志狼先找到莲花、关羽等6人，再向孙乾确认下一步的计划。从大厅往后走是中庭，在中央又见到小桔，她一眼便认出志狼手中的钥匙就是他父亲的，把她带来这里的叔叔整天就在问她东西藏在哪里。在东院的练武场可找到莲花，在东院客房内找到张飞，在中庭会客厅2楼找到赵云，在西院的竹林找到关羽，在东院孔明房间找到黄月英，在孔明内房找到中毒的孔明，他由于误食曹军奸细的毒药而卧病在床。为了救治孔明，志狼来到官邸外市集寻找线索，终于在药铺里打听到城外博望坡中有一隐世名医。从新野城外往下走，过了3处场景就看见绿林小径，往上见到绿林居士，在他的帮助下，志狼取得了解毒圣药。回到孔明官邸，药到病除。最后来到大厅找孙乾说话，众人就准备火烧新野了。

夜里，曹操大军攻入新野城，却发现整座城空无一人，志狼躲在水塘后面正打算引火，不料发现在集市卖油的孟览兄妹被曹军抓住，考虑再三，志狼决定挺身而出救出他俩。杀死守卫的曹军后，却引来了许褚、曹仁。打败他们后，城里的火势渐渐蔓延开来，此时的曹仁才知原来又中了孔明之计。再次将他们打败后，志狼得到“八门金锁阵卷”。曹军退走后，志狼就要面对15分钟内找出机关逃出官邸的难题。正确的顺序是：先使用盗仙草到东院，进去后有一场战斗（必须战斗），至东院的亭子再次战斗，然后调查石桌，触动机关。然后返回中庭往西院，进院战斗完后，这时时间有多的话，可向上走到竹林，对付一超强的曹兵。战胜后，在他身后的宝箱中得到无缝天衣，接着就可往西逃出官邸了（在场景中会有很多宝箱，里面都是很普通的东西，就不要去打开了，以免浪费不必要的时间）。新野城外，孟览因为志狼的救命之恩，一定要从此跟随他，于是志狼将他们兄妹带回了樊城。

宝箱：新野官邸的大堂得到还魂丹，孔明房间得到乳猪，东院的客房里得到800钱，中庭会客厅后的书房得到龙鳞战靴。

支线情节

在新野官邸中庭的货仓门口遇见一士兵，他请志狼帮他抓贼。入夜后志狼发现盗贼，却被他逃走了。和左下方的老人说话，接着在中庭左上方的草丛里找到一具刘军士兵的尸体，再去盘问下方的士兵，几经询问后，盗贼果然露出了马脚，于是一举将他擒获（得到5000钱）；在中庭遇见阿虎，他要娶阿梅姑娘为妻，可是没钱买礼物，于是向志狼出售自己仅有的50木炭。另外为了感谢志狼，他还送了宝衣龙威

战袍（此时如果钱不够的话，可将之前取得的铜雀台赋卖给西院竹林的一个书生）；在孔明房间回答黄月英的父亲黄承彦的提问，答“1”得到“八卦两仪阵卷”；在东院客房中回答老人提问，答“曹操”，智力+1；在西院回答老人的提问，答“郭嘉”，敏捷+1。

第五章 破凰之路

樊城官邸

回到樊城，请莲花安排好孟览兄妹，见过刘备便可回房休息了。第2天，曹操派赤飞虎来劝降刘备等人。等他走后，孔明提出樊城是攻守均不可为之地，建议刘备前往襄阳。第2天一早，志狼向孙乾报到后，众人便一起来到襄阳城。

襄阳

襄阳城下，刘备被蔡瑁拒之门外，在孔明的建议下，携大批百姓往江夏而去。志狼同魏延一起大战蔡瑁，取胜后魏延告辞而去。在城门右上便是小桔家了，在右方树丛中果然找到了之前小桔所说的宝物——方天画戟（赵云的强力兵器）。一路往襄阳之野南下，路上遇见蔡瑁的兵马在围杀百姓，志狼将他们全都杀死。在襄阳界志狼还遇见了曹操的谋士荀攸，在劝降未果之后与志狼又是一场恶战。战胜后志狼一路往前，保护各处百姓安全逃离。又往东走了一段，遇见赵云，而前面等着的是曹军大将夏侯恩，他的一招灵霄剑会全体攻击，确实颇为厉害，可终究还不是赵云和志狼联手的对手。打发完他后，志狼往南见到刘备等人，孔明献计去调江夏刘琦的援兵来抵挡曹操大军。第2天，在经过一阵休养后，志狼向最后的竹林进发了。

竹林

从山路往南便是山崖，孟览就守在这里，志狼交待他制作大风筝后回到山路，向东边的竹林走去。在竹林中可见到朱发楠，得到千灵草，再往前见到唐文亮，他说糜夫人曾经路过此地。接着往右下角走见到一个曹军士兵在烤食鸡肉，可惜木炭不够，于是好心的志狼将之前所买的木炭给他。可是他烤好后并不给志狼吃，于是将他打败后得到烤鸡。一直往东终于见到了被袭击的糜夫人，正在这时，淳于导的追兵来到（敌兵会从四面八方来攻击糜夫人，志狼只需站在糜夫人前面一点，就可挡住所有敌军了），志狼左挡右突，终于将淳于导打败。原来糜夫人是为了给志狼送衣服而来找他的，这不禁又让志狼想起了自己的母亲。

回到山崖，孟览的风筝已经做好。志狼身靠风筝，向鹞子一般飞向敌军所在地。正好遇见赤飞虎，刚要动手，忽然只觉脑中一片模糊，原来是中了赤飞虎的回顾忘我之术，梦回现实。站在山头上的孟览看出异样，于是下山前来解救志狼，可他却非赤飞虎的对手，结果惨遭毒手。不过在最后一刻，他凭着自己的意志，将梦中的志狼唤醒了过来。醒来的志狼看到孟览被害，杀意顿起，一番血战，将赤飞虎的头颅砍去。志狼走后，仲达和赤飞虎现身，原来刚才被杀的只是赤飞虎的幻影。仲达也惊叹志狼的武功一日千里，不过也正因为这样，赤飞虎所埋在他心中的“破凰”才会起到作用。

长坂坡

志狼来到长坂坡，发誓一定要消灭虎豹骑，但见一路上血流成河，刘备军死伤无数，志狼越看越气，心中涌动着的杀机也越来越浓。一路上救下莲花和爱琳，更多的杀戮使得志狼的眼神中充满了仇恨的凶光。一路杀完虎豹骑，终于见到了司马仲达，一场大战是免不了的。敌我双方人物全部登场，所有绝招尽数使出，终于将所有曹操军都打败了。然而此时的志狼已迷失了自己，只知道一味的杀戮。正在此时，一阵清风袭来，左慈出现，将志狼点倒。志狼的使命并没有改变历史，但他的使命改变了自己的命运。

宝箱：襄阳之野得到默言丹、千灵草、太子丹、乳猪，襄阳城南得到太子丹，竹林得到还魂丹、解毒草、烤鸭、太子丹，长板坡得到4000钱、太子丹、无缝天衣、紫绶仙袍。



檀溪桥


小桔说得的宝物。


曹军营地的阿虎。


梦回现实。

挑战阴影中的杀手
CS狙击手战术全面分析及心理对策



■ 黄翎（本刊特约作者）、御风 神速蜗牛



狙击手一直在CS战场中如同阴影般的存在，他们栖息在最黑暗的角落，不时用手中威力无比的AWP“秒杀”英勇拼杀的战士们。每当面对阴影中的狙击手时，我们的心情都会异常沉重，因为我们无法得知下一秒钟是否还能继续站在这里。

虽然狙击手创造出了无数个神话，但终究他们也还是玩家，拥有常人的习惯和感情，所以，深入剖析狙击手的战术技巧以及了解他们的心理，是我们在游戏中对抗这些阴影杀手的有力武器。对我们在游戏中选择担当狙击手也会有所裨益。

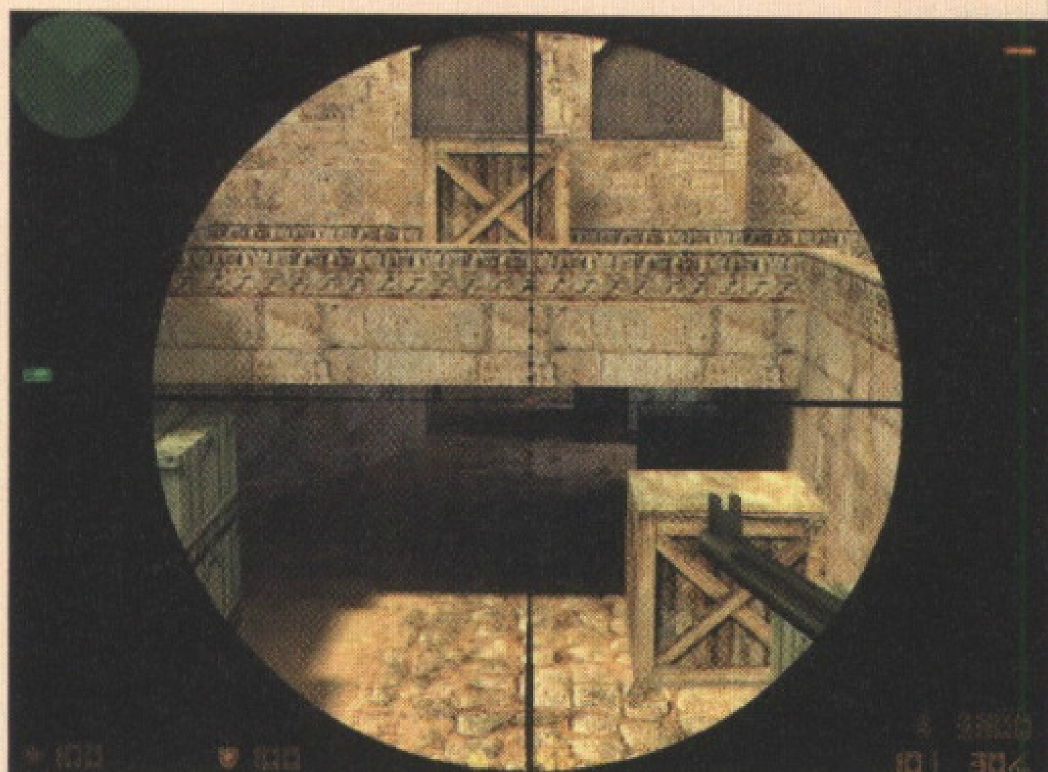
狙击概论

狙击，是在保证自身安全的前提下，以强 火力、高精度的武器在远距离杀伤敌人的一种战术。狙击的作用主要是阻遏、压制、封锁及杀伤敌方重要人员。

狙击枪的选择



AWP是狙击手的主力武器，基本上可以使用在任何有狙击点的地图，常用于远距和超远距的精确射击，特别适用于对狭长且掩蔽物少的区域进行封锁和压制，或是对于大片开阔地形的防守。对敌人移动缓慢的区域、敌人必定通过的区域的防守通常也由AWP担任主力，另外，AWP还有一个最重要的任务——消灭对方狙击手。在中距离的狙击，或是一些需要隐藏自己位置的狙击行动中，Scout要比AWP更有优势一些，例如cs_assault地图中，假定T狙击手在仓库正门上方铁架上或是在正门外的铁丝网后使用Scout狙击从正门进来的CT，会有很好的效果，因为CT往往先注意门内两边，T狙击手即使一枪不中，仍然有机会，但如果使用AWP，CT凭声音就可以发现狙击手的位置了。假如资金充足，G3和SG550连发狙击枪也是很有用的，当敌人狙击手已经先行占领有利位置时，装备连发狙击枪的狙击手可以令对方狙击手相当头疼。例如在cs_italy地图中，天桥上装备AWP的T狙击手可以对从巷口过来的CT造成大量


T方的有利阻击点，封锁了Dust的洞穴。

杀伤，这时CT可以用诱饵战术诱使T狙击手开枪，CT狙击手趁这个间隙移出去用SG550压制T的狙击手，由于SG550的射速比AWP快得多，而且一旦被SG550击中后AWP很难精确瞄准，因此结果往往是T狙击手被迫撤离天桥或直接被击毙。另外对于防守方来说，以连发狙击枪对可能出现大批敌突击部队的通道口、拐角进行防守比AWP要有效，比较常见的是de_dust中CT从炸弹点A对通道的防守和cs_italy中T从人质小屋二楼对长通道的防守，但要注意，如果对方有AWP，则千万不要用G3或SG550进行防守！连发狙击枪其实是狙击枪和突击步枪的中和产物，如果对方以AWP殿后，突击部队向前冲的话，连发狙击枪威力不如AWP，射速不如突击步枪——结果可想而知。

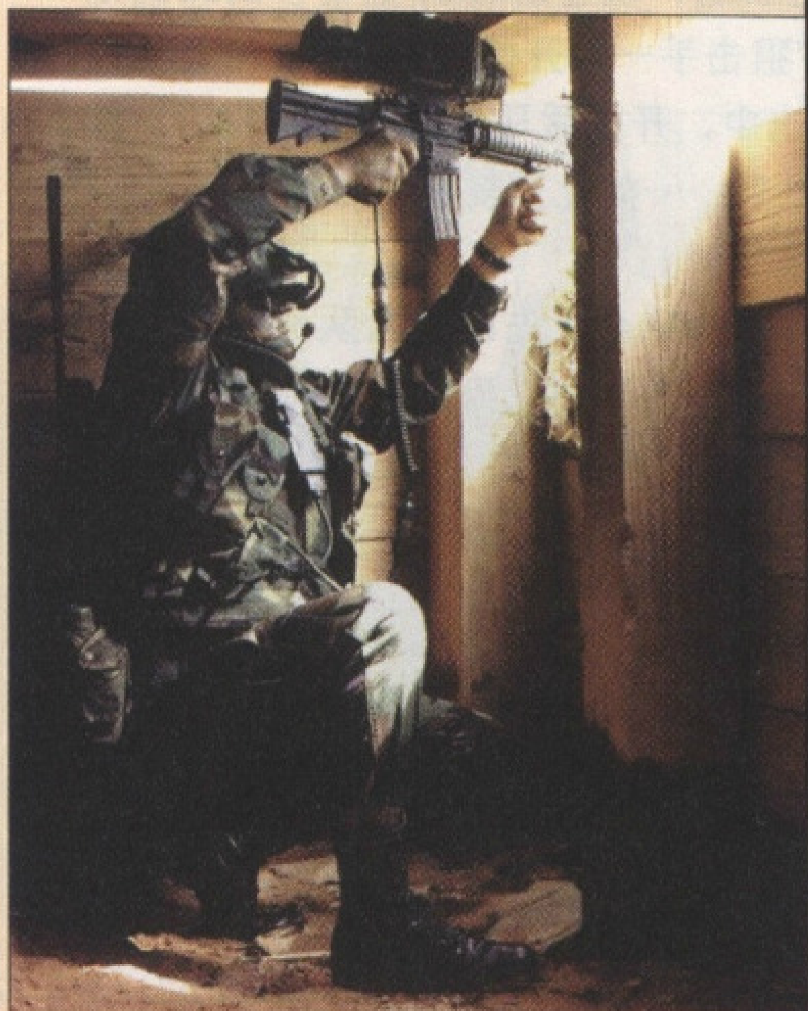
狙击手辅助武器和装备的选择

由于狙击枪属于强火力、低射速，定点射击精度高、移动射击精度低的武器，在近距交火中相当吃亏，因此一定要选择适合的辅助武器以备急需，武器的搭配在前文已经讲了不少，在这里笔者针对AWP进行进一步的讲解。首先，如果敌人冲到近处的可能性比较小，而且你对自己的枪法有相当的自信，那么推荐你以.50沙漠鹰为辅助武器，比较好的例子是在de_cbble地图上，CT在炸弹点A（广场的炸弹点）旁高处平台上，或是T在基地三楼小窗；但如果你的狙击点是一个四面通风的屋子，或是一个T字型的路口，那么最好选择一把射速快、火力中上的手枪——USP，当然要是你的射击技术可以的话P228会更好一些，常见的例子是de_aztec地图，T和CT压制吊桥的狙击手都要忌惮从水下过来的敌人，要不然敌人一进门就已经到身边了，而因为Glock和沙漠鹰在近距离都没有太大的优势，最好还是备一把USP，至少能保证在1秒内干掉对手，否则就只有等死；如果要做“孤胆英雄”，以AWP孤身一人防御一个方向的话，最好是配备载弹量大的手枪，因为走这个方向的敌人可能会不止一个，如果武器载弹量太少，一梭子弹打光顶多干掉一个，他的队友就会马上“超度”你的，Beretta Elite和Five Seven在这种情况下会比较实用，典型例子是de_dust地图的T对桥下的防守，以及cs_italy地图小屋二楼T对长通道的防守，这两个都是遇敌少但又不能不守的位置，相对来说敌人从其他路线包抄该点的可能性更大，因此配备载弹量高的武器比较明智。



提到装备，只要有钱，狙击手最好还是买带头盔的防弹衣，因为不少人在对付狙击手时采用不断左右移动，同时以点射射击狙击手的方法。这种打法其实是在拼Headshot，因此对无头盔的狙击手威胁更大。另外如果有可能，尽量买两枚闪光手雷，在很多紧急场合可以救你一命。

狙击位的选择



狙击位也称狙击点，即狙击手在实施狙击时所处的位置，每个地图通常都有多个可以实施狙击的位置，衡量一个位置是否适合狙击的标准有：

1.利于狙击枪的使用。
2.视野开阔，视线范围内没有掩蔽物或掩蔽物稀少。
3.不容易受到侧向或背向的攻击，最好身后就是墙或边界。
4.附近有可供隐蔽，但不影响视线的物体。
5.到达该处的所有路线都在自己和队友的控制之下。
6.可以控制敌人的必经之路。
7.可以控制重要地点（炸弹点、VIP脱离点、人质脱离点）。

著名的狙击点有

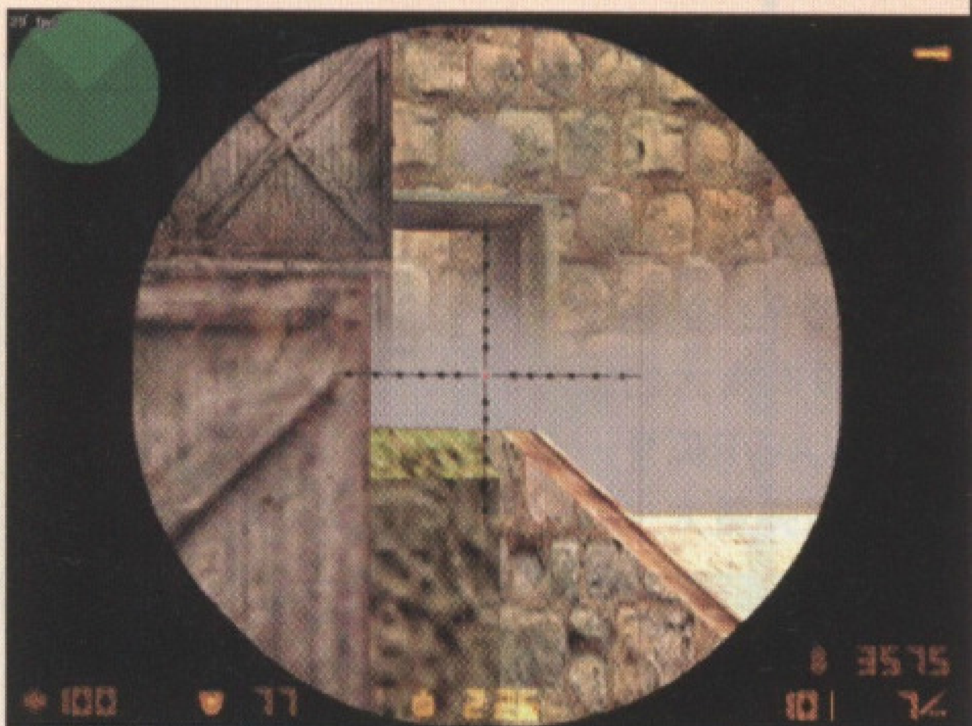
de_dust炸弹点A的小平台（封锁通道）、两侧桥头（压制桥下）；
de_aztec的CT木门（压制T木门和水下）、吊桥桥头（封锁吊桥）；

de_cbble的广场高台（压制广场）、T基地三楼（压制T基地到CT基地间的空地）；
de_inferno炸弹点A的巷口（封锁对面通道口）、楼顶平台（压制对面巷口）；
de_nuke仓库顶部（保护T基地出口）；
cs_italy的T基地二楼（封锁长通道）；
cs_assault的CT基地楼顶（封锁仓库顶部和后门）；
cs_siege的T基地出口（阻遏CT）、车库垃圾箱旁（封锁T基地入口）；
cs_office的CT基地二楼窗口（阻遏T）；
cs_estate的别墅二楼窗口（压制花园）；
cs_thunder的坝顶（封锁坝顶）；
as_oilrig的警卫塔（压制VIP脱离点）。



狙击vs狙击

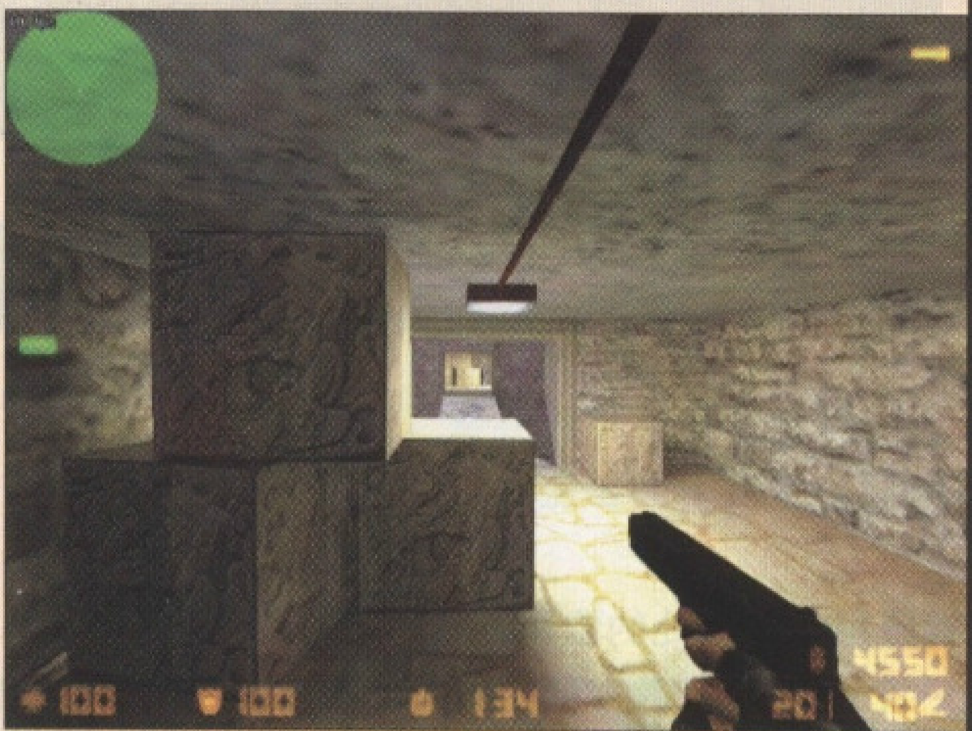
当对方狙击手已经控制狙击点时，想以突击部队强行突破是不明智的，如果狙击点位置相当有利，在干掉对方狙击手之前我方的突击部队就已经遭到大量杀伤了，因此常用的办法是派出一名我方狙击手与对方狙击手展开狙击战，以狙击对狙击，争取将对方狙击手消灭。由于对方已经控制了有利位置，而且已经做好狙击准备，在天时地利方面都占有优势，我方狙击手使用通常的狙击方式是不行的，一般都需要队友配合才能完成，以下将用几个例子进行讲解。


CT阻击手的视线受到影响。

◆战例1：

地图是de_cbble，T控制了除广场外的大部分地区，但炸弹落在广场高台的CT狙击手的火力范围之内。经过研究，T以一名狙击手通过CT基地到达CT基地与广场之间的大门后，做好狙击准备，在通道的T向通道口扔两枚发烟手雷，等大概6～7秒让烟雾完全封住通道口后，向通道口外开火并投掷闪光手雷，与此同时T狙击手移到门缝处，迅速狙杀CT狙击手。

在这个例子中，T利用烟雾阻断CT狙击手的视线，并作出准备攻击的姿态，由于视线受阻，CT狙击手无法确认T的动作，T狙击手则利用CT狙击手注意力被吸引的时候将其击毙。对CT来说，可以让CT狙击手站得稍微靠左一些，并且派部分兵力在大门附近埋伏，这样T狙击手为了打中CT狙击手而不得不走出大门时就会被干掉。对于T来说，例子中的T在通道口只是佯攻，但如果怀疑在T狙击手左侧门边有CT埋伏的话，可以利用烟雾冲出去，虽然可能有一些伤亡，但总比干不掉狙击手导致任务无法达成要好。


对面有CT的阻击手

◆战例2：

地图是de_aztec，CT狙击手已经控制了吊桥，现在T打算从吊桥过去，因此必须先解决CT狙击手。实际做法是：T狙击手以石块为掩体，做好狙击准备，一名持AK-47的T蹲在石块后，快速跳过CT狙击手的火力范围，同时向CT狙击手的方向开枪，CT狙击手一旦开枪，T狙击手马上从掩体后移出，狙杀CT狙击手，无论是否击中，开枪后马上撤回掩体背后，如果CT狙击手没死，持AK-47的T再跳过来……如此重复直到击毙或逼退CT狙击手为止。

在这个例子中，T利用狙击枪射速慢的特点，先以一名队员作诱饵引诱CT狙击手开枪，这样就消除了CT狙击手的时间优势，然后抓住这个机会，在其再次瞄准开火之前令T狙击手移出，这样反而是T狙击手占了时间优势，后面的事情就是双方狙击手之间实力较量的问题了。当然，作诱饵的T有可能在第一次起跳的时候就已经被击毙（虽然CS V1.1及其后续版本对AWP进行了削弱，但一枪致命还是很常见的），或者也有可能作诱饵的T一个3发点射就送了CT狙击手上西天，总之，这是一种类似赌博的战术。



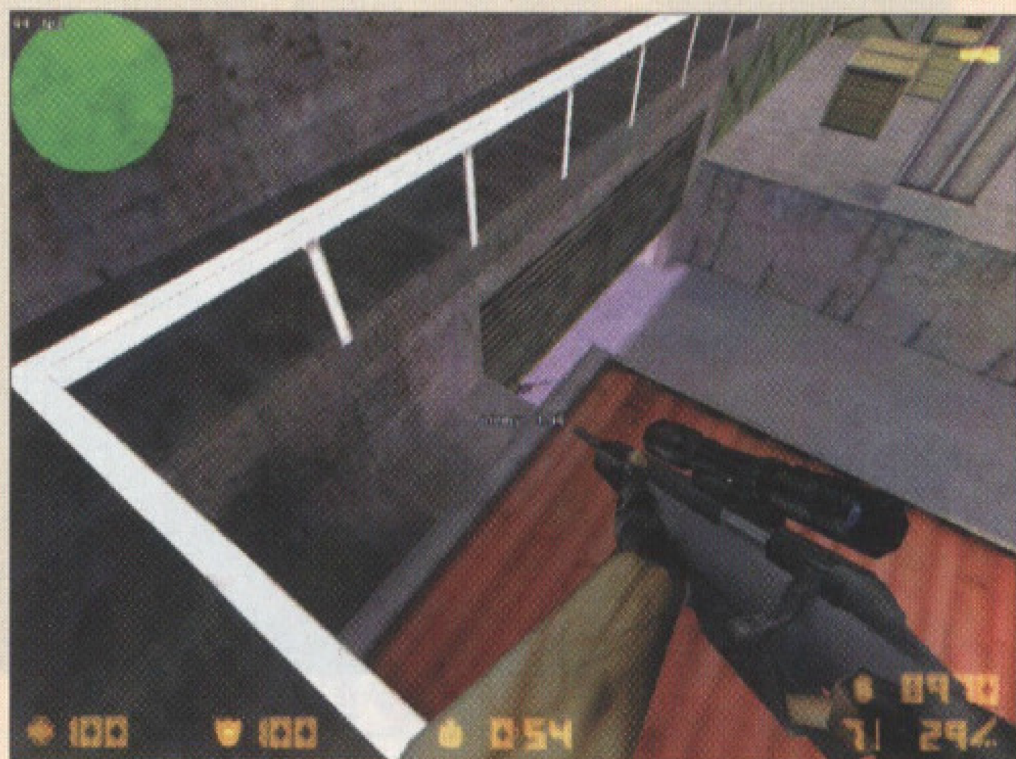
◆战例3：

地图是cs_italy，小屋二楼的T狙击手控制了长通道，但是现在CT计划

从长通道攻入，按照计划，CT狙击手移动到通道口附近做好狙击准备，CT突击部队从通道两侧同时涌入，贴着两边墙壁前进，与此同时CT狙击手移出狙杀T狙击手。

这种战术是最蛮横也最危险的战术，一切都要看双方狙击手的技术和心理素质。T狙击手只有三个选择，要么立即躲开，要么尽可能狙杀CT突击部队直至被击毙，要么等待CT狙击手出现后将其击毙，第一种对CT最为有利；第二种则双方都会受到伤亡，但常见的情况是T击毙CT突击部队中1人后就被击毙，因此还是CT稍为有利；第三种做法比较正确，但需要队友的支援，否则狙击手无论如何是无法与大量的突击部队对抗的。

事实上，相类似的战术还有很多，但是一定要注意配合！在狙击战术和反狙击战术中队友之间的配合是最重要的，“天时、地利，不如人和”，牢记这一点才能取得狙击的最大战果。



Assanlt的铁护栏上，Scout发挥的好地方。

狙击小组配合

◆移动中配合

当部队移动时，有可能会遇到需要狙击手进行长距压制的情况，这时应该以2名持突击步枪的队员呈扇形掩护狙击手，1人殿后。当前方火力密集时，殿后的队员可以暂时前进以加强前方压制火力，以避免出现敌方突击部队过于接近狙击手的情况。只要记住，当敌方没有狙击手时，我方狙击手就是对敌方最有威胁的人物，前提是保证他能够安全射击。

◆定点狙击配合

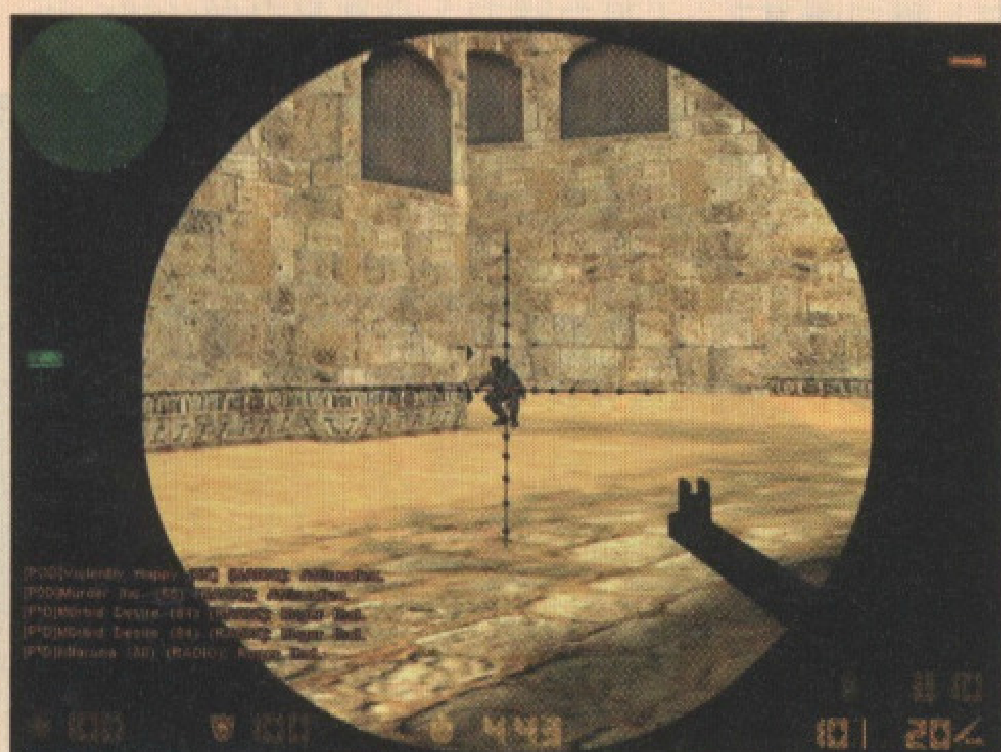
定点狙击，指狙击手在固定狙击位置的狙击。这种情况下比较好的配合是1名AWP狙击手为主，1名SG552或Scout作中距辅助，一名AK-47、P90或者XM1014作为压制火力。以cs_italy长通道为例，AWP守住二楼窗口，中距辅助在通道口附近待命，压制火力可以在通道内的木箱后、通道口等位置，当CT使用发烟手雷等导致AWP无法压制通道时，中距辅助立即向通道内扔一枚闪光手雷，火力压制扔一枚杀伤手雷，视CT冲上来的数量和火力先后或同时向通道开火，直到AWP重新掌握通道控制权为止。定点狙击配合的要点在于以AWP为核心，当AWP不能压制对方时，辅助部队就要担当暂时的压制力量，直到AWP恢复压制力。





狙击手心理全面分析及对策

首先，我们要知道狙击手使用AWP的几种习惯。作为一个狙击手，只要他还处于活动状态中，你就大可冷静下来踏踏实实地原地不动点射。因为AWP的后坐力十分惊人，如果移动中开枪一定会因为后坐力过大而造成严重失准。因此狙击手在开枪的瞬间一定会站住不动，这也就告诉我们，是躲闪的时候了。同时作为狙击手，射击不中之后一定会迅速地切换成轻便武器（手枪或匕首），迅速逃往掩体后面隐蔽。这时我们就要眼疾手快，迅速追击点射，同时记得如果狙击手躲避的掩体不是太厚，我们可以充分利用重武器的穿墙特性，力


面对狙击手居然还用蹲，分明是找死。



争对其造成最大的伤害。另外，狙击手另一个可怕的技巧就是利用掩体，不停地探头、开枪、躲闪再探头。这时候我们千万要注意，不要以为你占有了优势地形就原地不动，否则很容易就会被秒杀。

声明一下，在CS 1.3版本中，AWP“甩狙”的范围被大大缩短了，也就是说冲锋选手被一个甩狙天才逼得走投无路的日子已经一去不复返了，这对于我们是十分有利的。但同时，随着1.3的改进，AK-47（B41）和M4A1（B43）的准确度也被大范围衰减，这也就预示着我们点射时要更小心、更谨慎。

在对抗AWP的过程中，笔者强烈向各位推荐AK-47，因为它威力大，点射时准确度也非常高。大家可以观察一下，在一切武器中，AK-47的准星是最小的，也就是说在点射上AK的精准度最高。刚才已经说过，在狙击手开枪的瞬间，他一定会站住不动，这时候我们就要迅速闪避。站立不动点射对狙击手而言是非常具有诱惑力的，当狙击手看到你站立不动时，一定会立刻止步并迅速开火，妄图将胆敢在AWP面前叫嚣的对手击毙。于是，当我们看到狙击手站定不动时就要迅速闪避，这样那一枪一定会落空。此时就要考验我们对AWP这个武器的了解程度了。所谓“知己知彼，百战不殆”，我们要充分了解AWP的上弹时间，并且利用上弹的空隙站立点射。如此那个狙击手一定会非常愤怒，所以在他上好子弹后一定会毫不犹豫地开火，而充分估计了上弹时间的我们又会轻松地躲过这一枪。接连2发子弹失准，这位狙击手在心理上一定会蒙上一层阴影，这样即使你没有利用好闪开两发子弹的空隙干掉那名狙击手，胜利也终究会是你的了。因为失去了冷静判断力的狙击手根本就是废物。

狙击手的瞄准方式一般来说有2种，一种是将准星固定在一个位置等待对手上钩，另一种是主动移动准星追击对手。其中移动准星追击是很不明智的行为，合理的利用折返移动就可以把那个狙击手折腾得疲于追击无所适从，所以大部分狙击手都会采用第一种打法。了解了狙击手的这种心理，在进攻时我们就可以采取如下措施，即在移动的过程中尽量做到毫无规律，同时一定要执著地像一个方向移动，不要折返。因为狙击手一定会将准星定位在折返移动的中心点附近。任何场地都会有边界，所以如果你一直不停地移动，很快就会到达边界。而且虽然AK没有AWP那么夸张的后坐力，但移动中也还是会造成准星偏差。于是，我们要采取如下的移动法：移动一段距离，站立不动点射，这样狙击手一定会着急地用准星追你，如此再移动一段距离，再停下点射。同时要注意，一直坚持同一方向移动会让狙击手找到规律，这样他一定会把准星瞄在你移动的轨迹上等你，所以也要适当地进行少量（切记不要太频繁）折返运动。

和狙击手的对抗就是两名选手心理上的对抗。猜测对方的想法，估测对方的动向，利用狙击手行动模式上的相似性和行为上的习惯性给他们施加压力。让愤怒夺走他们冷静的判断力是我们求生的关键，也是对抗狙击手的最根本方法。同时，一定要熟练地把握好站立点射的机会。使用AWP最讨厌移动目标，在狙击手的思想中，站立不动的对手形同活靶子，而我们就是要利用他们这点心理上的放松来挤迫他们。看了笔者的介绍大家会发现，站立不动点射不但可以增加准确性，更可以给对手施加压力，有百利而无一害。

突破狙击手带给各位的心理压力，用平常心去战斗，各位很快就会发现，其实狙击手并没有想象中那么可怕。祝愿各位冲锋健将们旗开得胜，早日冲出狙击手的阴影。

狙击手是CS战场中非常关键的角色，但一名真正优秀的狙击手除了要具备良好的心理素质和个人技术外，与团队的配合也至关重要。也许，团队的配合和战术也正是《反恐精英》所具有的独特魅力。


Dust 2的这个位置，从对面只能看到狙击手的一个脑袋，是隐蔽自己也能射杀敌人的绝好位置。

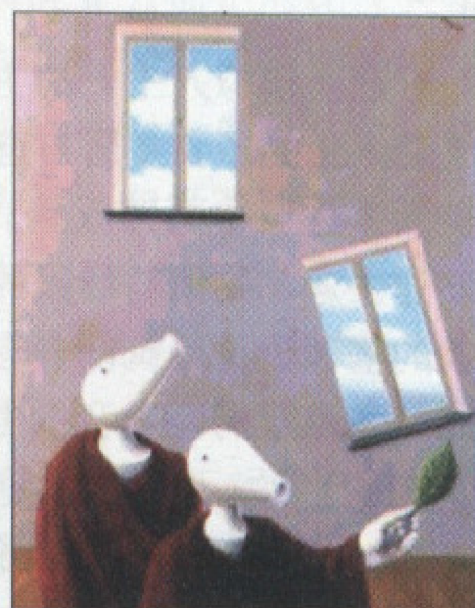


感悟生命的律动

漫话《模拟人生》

■上海 蔡臻欣





总有一些游戏制作公司，带给我们的是卓然超越于泛泛意义上的游戏理念的深层娱乐文化内涵。是他们的努力，使我等玩家体悟到人性的光辉、生命的热力、欢娱的真谛；也正是他们，使最广泛意义上的哲学与生活、游戏水乳交融，使游戏真正成为艺术与文化，构筑了一个超然于现实之外的精神家园。

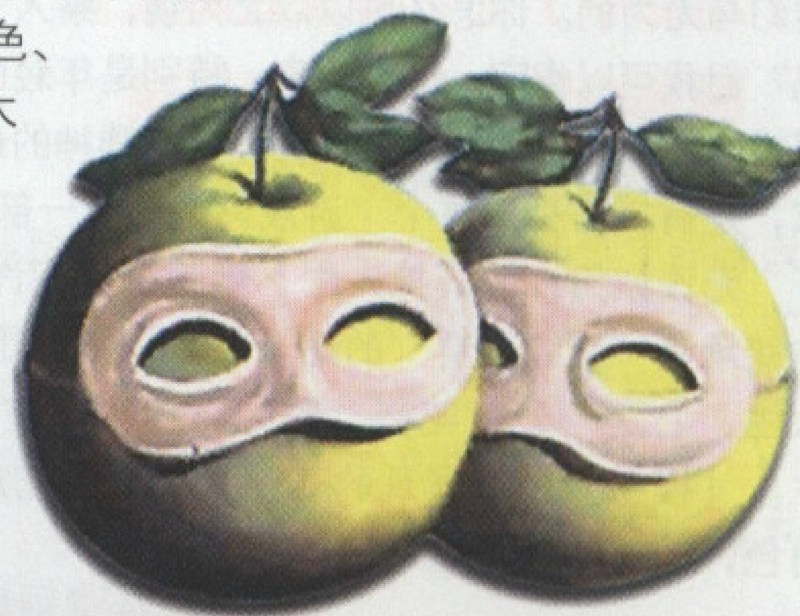
简而言之，所有的游戏都可以分为幻想化与写实化两大类，或者是二者之间的交织。玩家自由地在这两大主题阵营中穿梭往复，由着自己的喜好而不亦乐乎。这两大类在各游戏类型中都得到了淋漓尽致的反映。

假如按这个标准来衡量，Maxis则算得上是一家颇为独特的公司了。在其1987年成立至今并不算长的历史轨迹中，开发出了数10款脍炙人口的模拟作品，成为SIM类游戏的代名词而独步业界。他们的作品横跨幻想与写实两大主题而显得驾轻就熟、游刃有余。然而我觉得他们最大的成就在于开发了《模拟人生》（2000）系列，这是他们自1997年被EA以1亿美元的天价收购后的最重拳出击，他们证明了自己的价值，也改变了至少我本人对于游戏乃至人生的态度。

人生的洪流裹挟着我们滚滚向前，许多人都没有机会停下脚步喘息一会儿，思考一下自己究竟是要往哪里去，人生的实质又是什么。我们更没有机会去重温过往岁月，重新审视自己的所作所为并加以弥补，而徒唤“有多少爱可以重来”的感慨。然而，《模拟人生》的问世，至少使我们在这个虚拟空间中，可以体验到原本不属于现实中那多姿多彩、形形色色的人生轨迹，体验到游戏独特视角下速成式、可用户化、可逆转的人生旅程。也许这就是这个系列最艺术化、最引人入胜的缘由所在，现实中的“Mission Impossible”在游戏中均幻化为活生生的事实，至少，它满足了我们对于人生控制的欲望，弥补了我们生活在片面的人生视角之中的缺憾。

《模拟人生》有着一个非常普通，但又非常“致命”的切入点。它并没有很高的立意，并没有近乎哲学思辨的特征，它只是聚焦于平淡无奇、繁杂琐碎的日常生活，把生命中的各个层面与人生的悲欢离合、阴晴圆缺浓缩在这么一个模拟建设与育成相结合的游戏之中，或者说Maxis惯常的游戏模式之中。我们第一次发现生活是如此缤纷多彩，充满着莫测的随机事件与丰富的人际交流；我们也第一次发现生活“不过如此”，没有什么神圣、崇高的信念，有的只是一个游戏化的斜45° 视角下的一切，我想这绝不是上帝的视角。

游戏在这里显示出了它的力量，一切的一切，所有的际遇，生活中的变幻莫测都被圈入了这“一亩三分地”中，被大量数值化的变量所限定，玩家所能真正控制的只有制作者事先设定的面部特征、毛发肤色、服装或是充斥游戏每一角落的物质，以及游戏在既定大轨道上的“灵活”变幻模式而已。说实话，这其实与我们生活的深度内涵相差甚远，但胜在全面化和可控化，至少在游戏家族中是没有如此贴近人类生活的视点了。我们扪心自问，难道还有比徜徉于人生体验中，参与和改变一个社会更有价值与意义的游戏吗？



剖析《模拟人生》的整个模式，不外乎生活、建设与购置三大块。我更愿意把它看成是一款RPG，事实上自从接触游



戏以后，人生在我眼中也就是一款RPG而已，《模拟人生》的出现只不过使我更坚定了这种想法而已。你一旦选定了理想中的模拟小人，就要为他付出心力与感情。游戏毕竟是游戏，其过程的短暂，决定了你所获得的痛苦与欢愉同现实相比要廉价得多。好在这是一个真空的环境，你不会因“残酷现实”的摩擦而产生丝毫肉体与物质损耗。

玩家津津乐道于游戏的包罗万象，它好似一台全功能多维摄像机一般“阅尽人间沧桑”。无论你想踏上哪一条人生轨迹，无论你想实现何种人生理想，它都能满足你。毋庸置疑，它填补了你人生阅历上的缺失，在与你现实生活契合的某个层面，也必定会带来或深或浅的启示。

当然，游戏只是游戏，你不能把它奉若神明。模拟游戏有一个十分有趣的地方，或者说是无法规避的“Bug”，就是玩家可以利用游戏设计中的欠缺之处调侃一下生活，满足一下自己不甚光明正大的念头。

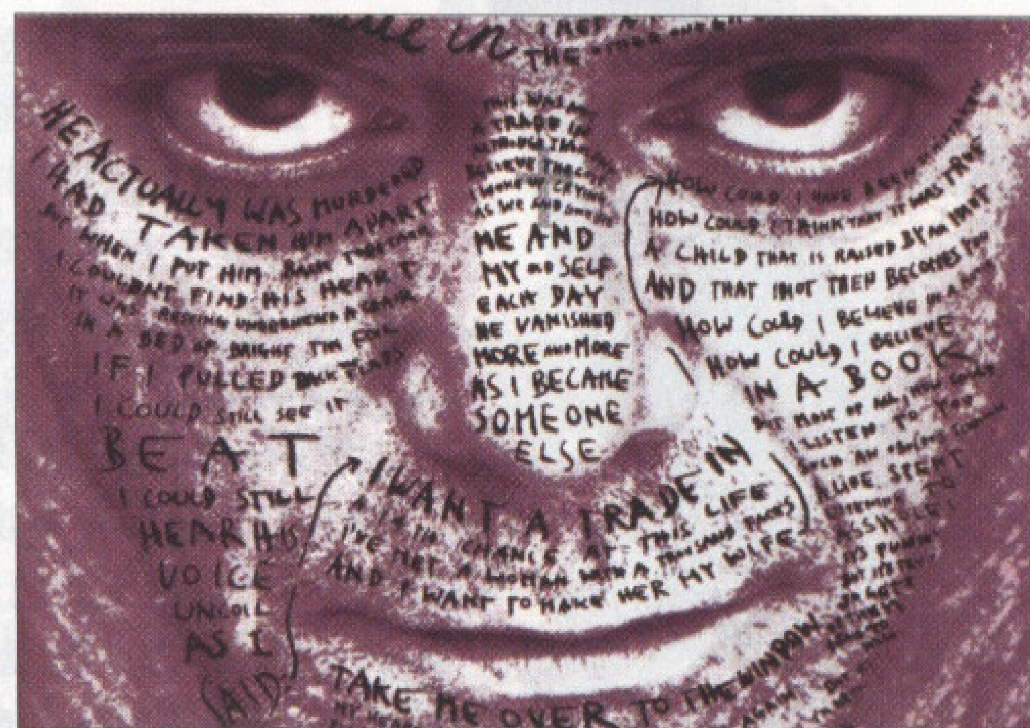
好在《模拟人生》的主旋律，是健康、积极、向上的，它刻画的一切围绕着人生的多姿多彩与奋斗的刻苦艰辛。这在它2000年底上市的加强版《美丽人生》中更臻成熟。这款作品增加了5个全新的职业道路和最多50种职业生涯，物体与场景的布置也更富生活情调，整体刻画更细腻逼真，游戏的格调也更趋绚丽多彩，互动性的表现张力达到前所未有的地步。不仅如此，游戏的音乐音效也堪称惟妙惟肖，比如各种物品，什么咖啡壶、盥洗室的音效、不同类型电视节目中的独特音效，都充满着美式幽默情调。这一切共同构成了此作既平凡无华，又生趣盎然的基调。《欢乐派对》则在此基础上又增加一些新的头饰，使温馨和睦的家庭聚会，成为推广美式文化的强有力工具。事实上，到了这里，我不得不承认自己对Maxis的创意崇敬发生了微妙变化：它已成为一个由惯性驱动的“模拟机器”了，这些东东都不脱《模拟人生》之巢臼，充其量是Westwood多多益善商业哲学的又一注脚。不过无论如何，我从未看到过在这个题材上有胜过它的，这就足矣。



适逢此时，一款别致的游戏闯入了我的眼帘，它就是The Sims系列的最新版本《燃情约会》。当游戏公司的创意难以为继的时候，他们会不约而同地祭起“爱情”（现在在西方青年男女中已简称为'Big L'的东东）这面大旗。毕竟“问世间情为何物，直教人以生死相许”，爱情在文学、音乐、电影、绘画……在哪里都是不会错的。我不敢断定Maxis是否到了创意难以为继的地步，但平心而论，《燃情约会》还是能算得上一款出色之作，至少比满目皆是的、幼稚无比的、肤浅的、商业化的以爱情为佐料的东东要艺术得多、客观得多、内省得多。“The Sims+SimCity的混合体”是制作者竭力追求的境界，但是，拜爱情的伟大力量所赐，在《燃情约会》中他们发现所期待的一切都那么顺理成章地出现了。“OK, That's really the things we want”。Maxis终究是伟大的，他们的天赋在于他们对于这个地球上所发生的一切所具有的深刻洞察力。



我一度有些迷茫：究竟是我们在这惟妙惟肖的游戏中，怀着轻松愉悦的心情感悟着人生的一切，抑或是我们所正在经历的人生本就是一场游戏，《模拟人生》只不过是把人生的“虚幻”伪装剥除而已？这颇似“庄周梦蝶”的胡思乱想，不久就被我坚决否定了：游戏只是游戏而已，它的本质是虚幻与无为的。你怎么可以以之为镜，察人生之得失呢？这不是以讹传讹了吗？但我可以肯定，许多玩家，特别是年轻的玩家是认妄为真的，这个虚实莫辨的世界成为他们逃避现实、寄托精神的最佳场所。我认为作为一个老玩家，是有义务亮出这个“游戏只是生活一部分”的观点的。



无论如何，《模拟人生》能带给我们许多深度思考与有益启示，假如你能承受“生命之重”的话。它是一把火炬，假使你希望用它来照亮美好人生；它是一个万花筒，假如你希望在虚拟的体验中颠倒梦想、迷幻一生。《模拟人生》非凡的表现张力，使它成为一个Enabler（赋能者）的角色，而这一切决定于你。

本期放上了这4款大作的光盘补丁，这样就不用担心光盘因为使用过度而被磨损。另外按照上一期的意思，本期我在自己制作的《龙狼传》的超级存档下写了一下制作流程，流程很简单，希望大家不要见笑。至于以后，当然还是要保持现有的风格和原则，继续收录出色的“补丁”。

■游侠补丁网 三枫

4款超人气游戏的光盘补丁

说到近期上市的热门的游戏，《英雄无敌Ⅳ》、《魔法门Ⅸ》、《地牢围攻》、《全球行动》可以说是排名前4位的游戏了，也正因为如此，受欢迎程度过高，光盘使用过于频繁，很容易把光盘损坏，所以这4款光盘补丁还是值得推荐的。

1.《英雄无敌Ⅳ》光盘补丁
Heroes of Might and MagicⅣ

《英雄无敌Ⅳ》可算是近期最热门的游戏了，《魔法门Ⅸ》或者《地牢围攻》都还略逊一筹。首先，《英雄无敌Ⅳ》在画面上比之前作又有不少改进，虽然没有使用3D引擎，但依然给人一种全新的感觉，而且在游戏中注入了许多新元素，包括英雄可参与战斗、自动战斗、更强大的技能/魔法设定、生物的生长以回合为单位（以前是一周）等，虽然总体感觉不错，但还有不尽人意的地方，包括兵种种类有所减少、难度提高太多以及游戏配置要求太高等，想玩得比较流畅，恐怕非得“PⅢ”以上级的机器才行。

使用方法：复制子目录\H4\H4.exe到游戏安装目录即可。

2.《魔法门Ⅸ》光盘补丁
Might and MagicⅨ

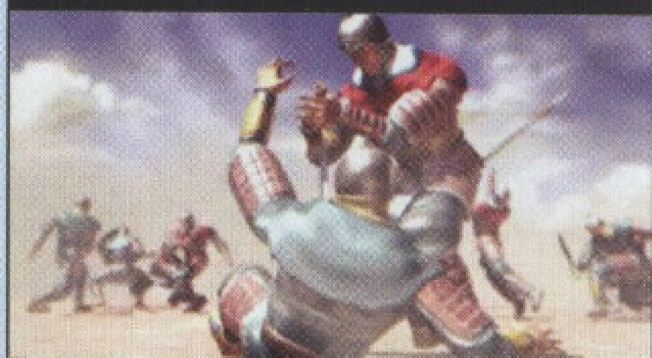
《魔法门》系列可以说早就失去当年的辉煌了，虽说《魔法门Ⅸ》在画面上的确提升许多，LithTech引擎造就出来的全3D世界的确非同一般，但过长的游戏时间、繁琐的迷宫加上老套的剧情，实在很难让人提起兴趣再次进入“魔法门”了。

使用方法：复制子目录\M9\M9.exe到游戏安装目录即可。

3.《地牢围攻》光盘补丁
Dungeon Siege

微软的角色扮演大作，非常“朴素”的3D引擎，之所以朴素是指虽然拥有出色的游戏画











面，但在兼容性和配置方面绝对比《英雄无敌Ⅳ》要好很多。自由缩放旋转的游戏视觉初期可能会有不太适应的感觉，但除了这一点点不太理想外，其他方面，包括英雄的技能、魔法设定、装备道具、生物种族等设定都可以与《暗黑破坏神2》一争高下。游戏期间可以邀队友加入一同参与冒险，总体来说游戏提取了“暗黑2”和《博德之门》两款游戏的精华，然后再加以改良而成。

使用方法：复制子目录\Ds\Ds.exe到游戏安装目录即可。

4.《全球行动》v1.1升级档兼光盘补丁
Global Operations

号称超越《反恐精英》，其热门程度同样不低于之前的3款游戏，仅次于《英雄无敌Ⅳ》，也正因为这样，我把这个升级档也划分到了“4款超人气游戏光盘补丁”中了。不提游戏的商业炒作手法，光以一款FPS游戏来看，首先画面给人的感觉并非亮丽，但假如在视频中调整到最佳，还是有非常好的效果。游戏性可能是最有争议的地方，或许是过于“真实”的关系，无论是操控还是人物设定（不同的角色有不同的分工）都有不同的看法。建议大家去这里看看“http://www.cn0day.net/0day-dream/list.asp?id=152”两种不同的观点。

使用方法：复制子目录\Go下的所有文件到游戏目录即可。

《太阁立志传Ⅳ》（中文版）完美清水版全功能修改器

这是目前较为完美的“太阁Ⅳ”修改器，包括数据上限修改器v1.0和存盘文件修改器5.0，各种想得到的修改功能几乎全有了，完美修改器的出现是因为清水剑神的高技术，另外还有光荣论坛对太阁的高热度。

使用方法：进入子目录\Tk4p，按下列详细说明进行修改。

文件说明：TK4PerMCheat.exe为“太阁Ⅳ”数据上限修改器；TK4PerSFEdit.exe为“太阁Ⅳ”存盘文件修改器。

“太阁Ⅳ”数据上限修改器使用说明：

1.此修改器是内存修改器，所以使用时“太阁Ⅳ”必须运行；

2.此修改器中所修改的内容除时间外，其它随游戏的重新启动都将被重置；

3.使用时请先选择要修改的项目，然后点选“执行”按钮；

4.除了要锁定“妙计”以外，其他的项目修改执行后就可以退出本修改器了。

“太阁Ⅳ”存盘文件修改器使用步骤：

1.进入“太阁Ⅳ”游戏；

2.存盘退出（退出可选）；

3.打开修改器；

4.“浏览”选择刚才保存的文件；

5.点击“读入”按钮；

6.选择你要修改的内容；

7.存盘退出修改器（一定要退出）。

注意：使用此修改器，都需要立即保存，即除了主角属性外，其它的修改项目都和左边的列表框同步。

《命令与征服——叛逆者》遭遇战模式设置器

Command & Conquer: Renegade

《叛逆者》在多人模式下的游戏表现十分出色，遭遇战模式下的自由度由于游戏本身的限制，导致有些地方不能让人尽兴，此设置器就是针对这个问题而设计。

使用方法：进入子目录\Cnc，打开修改器先生成一个《叛逆者》的配置文件，然后进行修改，完成后把“svrcfg_skirmish.ini”文件复制到游戏安装目录（先备份原文件），当然也可以直接在修改器中指定游戏目录中的配置文件直接进行修改。

《龙狼传——破凰之路》超级存档

虽然做一个这样的存档只需要几分钟就可以，但还有一些玩家可能不太熟悉。修改游戏有2种方法，一种是通过内存变化来进行修改，这一类就是使用专门的游戏修改器，或者是拿些独立的针对性的修改器。而我制作的这个是通过直接修改存档来完成，首先使用16位编辑软件（推荐用UltraEdit）打开需要修改的存档，查找此存档时人物的属性值（需要把游戏中的10进制转换城16进制），然后把需要修改的数值替换原来的就行。对于《龙狼传》这款游戏，除了一句失望外，也不想多提了。此存档只修改了天地志狼一人，金钱999 999 999、人物属性999（游侠网三枫制作）。

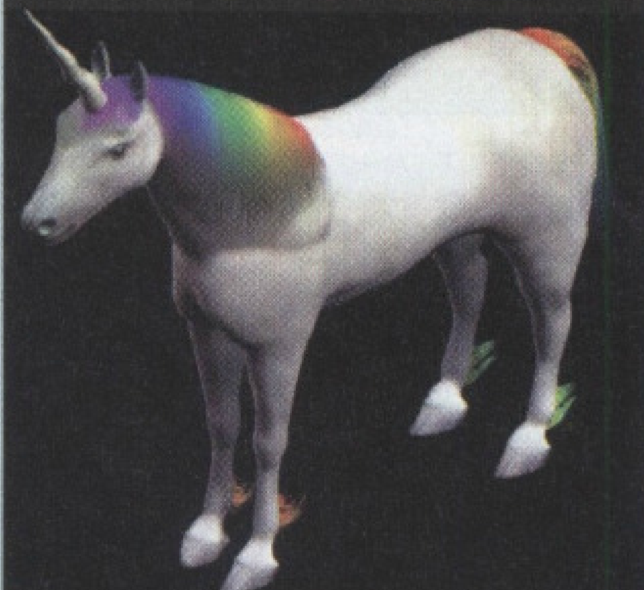
使用方法：复制子目录\Llz下的所有文件到游戏Save目录即可。











《魔法师传奇——魔法艺术》中文汉化包

Magic and Mayhem The Art of Magic

对于国外游戏的中文汉化包，可以说渐渐受到玩家的肯定了，这里的肯定倒不是质量好，而是有所关注和期待，甚至不少玩家都参与其中。唯一的遗憾就是所谓官方汉化包和玩家自己汉化的中文补丁相比，可以说不相上下，有时可能业余的汉化小组比起专业的质量还高。《魔法师传奇——魔法艺术》的这个汉化包同样只是单纯的翻译而已，对于英文版存在的显卡不兼容等情况，中文版中依然存在。

使用方法：进入子目录\Mmm执行安装程序即可。

《地牢围攻》无限生命无限魔法修改器

Dungeon Siege

游戏难度并不算高，所以这种锁定数值的修改器并不值得推荐，最好靠实力过关，动作角色扮演游戏就需要有一种危机感，给人有冒险的感觉，锁定生命值后就失去“冒险”的乐趣了。“Insert键”锁定生命值、“Delete键”关闭锁定生命值、“Home键”锁定魔力值、“End键”关闭锁定魔力值。

使用方法：进入游戏后，运行子目录\Dsi\Dsi.exe即可。

《全球行动》所有关卡显示器

Global Operations

虽然敌人AI不高，但队友同样也是如此。这样也就造成了孤军奋战，即使你杀的人再多，但队友不争气，一样会使任务失败，所以这个关卡显示器倒是非常实用。

使用方法：复制子目录\Gop下的所有文件到游戏目录即可。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第05期
《大众软件CD——大众游戏》2002年第05期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《欧罗巴主义Ⅱ》更新后的秘技
Europa Universalis Ⅱ

在游戏中按下F12键开启作弊窗口，输入以下密码，然后按下Ctrl和F12键退出作弊窗口：

dagama：获得6名商人
pocahontas：获得6名殖民者
vatican：获得6名外交官
montezuma：增加50 000金钱
swift：首都增加10 000人口
oranje：稳定性加3
russianhordes：没有火力限制
difrules：不会失败
columbus：地图全开
pappenheim：迷雾开关
richelieu：控制所有的军事单位
wallenstein：考察所有省份的状态
robespierre：自由改革开关
ney：当事件发生时游戏不会暂停
gustavus：陆军技术投资增加100单位资金
drake：海军技术投资增加100单位资金
cromwell：下设技术投资增加100资金
polo：贸易技术投资增加100资金
cortez：本国开关
alba：叛乱开关
tilly：电脑宣战开关
tordesillas：条约效果开关
luther：改革效果开关
calvin：约翰·加尔文效果开关
trent：理事会效果开关
event ####：触发指定事件（####可为1000至1076）
peterthegreat：取消军队建筑限制
loyola：获得6名传教士
shogun：关闭日本

《世界杯2002》试玩版修改法
World Cup 2002

使用16进制编辑器，如UltraEdit V9.0，打开Demo版默认目录wc2002demo_0318\data\cmn下的ini.big文件。

搜索“HALF_MINUTES＝4”修改半场时间（默认为4分钟，改为45足够你玩了）
搜索“DIFFICULTY＝0”可修改难度（0－3，3为世界级）
搜索“GAME_SPEED＝1”可修改速度（0－3，3为最快）
搜索“CAMERA＝0”可修改视角（0－7，1为tower）

测试有效

搜索“BOOKINGS＝0”修改是否得红黄牌（0代表否，1代表是）
搜索“INJURIES＝0”修改是否受伤（0代表否，1代表是）
搜索“OFFSIDES＝0”修改是否越位（0代表否，1代表是）
注意搜索时不要加引号，另外要采用16进制编辑（譬如UltraEdit），否则的话只看到一堆乱七八糟的数字，还有别忘了把文件的只读属性去掉，否则没法改的。

《蜀山外传——紫青劫》朱果无限法

到了莽苍山，打赢英琼后追上英琼，人虽没事但紫锃剑却失掉了。之后，可在旁边的朱果树上拿到15只朱果和1件法宝。
接下来将鼠标指向朱果树，其中有两棵朱果树出现手的图标，用鼠标各点击一下，然后，用鼠标点击屏幕左上角可以弯下的朱果树，即可得到2只朱果。
依照此法反复点击，即可得到无数只朱果。

《幽城幻剑录》不遇敌秘技

只要在游戏当中（非大地图时）按住右键，然后不断点击左键来切换行走方式，这样就不会遇到敌人了（记住要切换得快）！

《太阁立志传Ⅳ》修改法

《太阁立志传Ⅳ》的金钱直接用16位进制是搜不到的，但要改非常简单：
在大地图上搜自己的体力值，找到地址以后进行编辑，前面8位便是金钱值，不管选谁当主角都是那个地址，可以储存起来，顺便可以把体力锁定，在大地图上行走不费体力。
能力值可以这样搜：

测试有效

比如用FPE 2000，你的5项基本能力均为100，把搜索改为8，搜64h，64h，64h，64h，64h就可以找到了，其中武力正对的下一行是你的俸禄。

《英雄无敌Ⅳ》秘技
Heroes Ⅳ of Might and Magic

在游戏中按下Tab键后输入以下密码即可（注意大小写哦）：

nwcAmbrosia：免费获得材料
nwcGoSolo：自动游戏
nwcAres：赢得战斗
nwcAchilles：战斗失败
nwcHephaestus：获得“elven chainmail”
nwcEtTuBrute：获得绝望匕首
nwcExcalibur：获得“否定指环”
nwcNibelungenlied：获得“上帝之剑”
nwcTristram：获得十字军
nwcLancelot：获得战士
nwcStMichael：获得天使
nwcSevenLittleGuys：获得侏儒
nwcMerlin：获得僧侣
nwcCronus：获得巨人
nwcBlahBlah：获得吸血鬼
nwcHades：获得恶魔
nwcUnderTheBridge：获得“trolls”
nwcKingMinos：获得人身牛头怪
nwcXanthus：获得梦魇
nwcFafnir：获得黑龙
nwcDoYouSmellBrownies：获得小鬼
nwcFenrir：获得狼人
nwcFixMyShoes：获得精灵
nwcTheLast：获得独角兽
nwcRa：获得凤凰
nwcValkyries：获得恶魔僧侣
nwcGrendel：获得巨兽
nwcPoseidon：获得海怪
nwcPrometheus：获得“shroud_fow”
nwcAthena：得到技能
nwcThoth：提升级别
nwcIsis：学习魔法
nwcRagnarok：战役失败
nwcHermes：无限移动
nwcValhalla：赢得战役
nwcSacrificeToTheGods：最大的好运
nwcSphinx：谜题地图全开
nwcAphrodite：形成白垃圾
nwcImAGod：访问作弊菜单
nwcPan：士气最大
nwcCityOfTroy：建立所有建筑
nwcOldMan：老人杰克

测试有效

《文明Ⅲ》秘技
Civilization Ⅲ

以“multi”（不包括双引号）为名存盘，可打开地图，所有的文明和资源都可见。

测试有效

本期秘技由新浪网游戏世界提供。
http://games.sina.com.cn



专题讨论

3D还是2D?

■供稿：新浪 慕容　编辑：《大众软件》林晓

《英雄无敌Ⅳ》！《魔兽争霸Ⅲ》！《轩辕剑肆》！一个个响亮的名字折射出2002年度游戏制作的方向——全面3D化。但我们的思考亦随之展开：一方面，3D或许代表着一种世界性的技术潮流；而另一方面，2D游戏唯美细腻的画面风格以及对机器相对较低的配置要求同样吸引着玩家。那么，PC游戏在3D领域究竟应该如何发展呢？是不是2D更能将PC游戏的游戏性表现得淋漓尽致呢？厂商又如何将二者各自的优势在游戏中发挥得更好呢？

新浪网友moonwalk712

游戏好玩就行，管它是3D还是2D。3D的确更能真实地表现游戏场景，华丽的画面可以给人视觉上的享受。可目前国内游戏的3D技术显然不够成熟，画面给人的不是享受而是痛苦。所以国内公司还是先把技术关过了再说。3D对配置要求太高也是其发展的障碍。国内玩家还没有随时将自己电脑更新换代的经济实力，看来3D在国内的发展还需要一段时间。现在不应当盲目下结论说国内一定要3D不要2D，而应当以市场需求和我国人民经济水平为根据，3D和2D两不误，但3D是大趋势，这就需要随着我国经济的发展、人民生活水平的提高、玩家机器配置的提高来逐步发展3D，最终以3D为主，适应3D的世界大趋势。

新浪网友neofhc

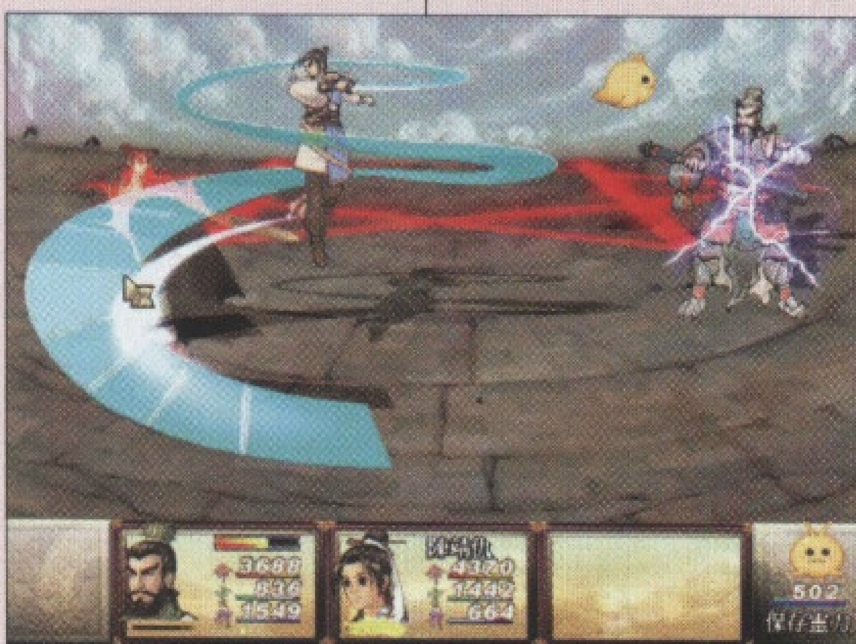
2D和3D没有实质性的差别！游戏创意和可玩性是第一位的，我想有很多玩家也是这么看的。就用仙剑作个例子吧，98柔情篇是一个从故事情节到可玩性都很好的游戏，可新仙剑就……唉！《风云》和《风云2》也是很好的对比。我个人认为在3D技术还不是太完善的今天，应该多注意一下游戏的整体质量，不要只注重游戏的技术！游戏公司的创意部门应该多想想好点子，不要动不动就胡乱弄一个垃圾出来骗苦苦等待的玩家。大家挣钱都不易！我个人很欣赏奥丁公司，他们的游戏很有创意，比如《幻世录》、《堕落天使》……虽然不是3D的，但情节很好，可玩性很高！但也不能全盘否定3D，像《神雕侠侣》做得就很好。在大力发展3D的今天，希望游戏公司可以把3D技术的成熟和2D游戏的可玩性有效融合，使游戏既有形式又有内容。

新浪网友小白wu_998

2D很好啊，虽然3D是一种技术的进步，但3D游戏电脑的配置要求太高了，可我们大家的电脑也不可能跟着潮流走。我很赞同2D更能表现PC游戏的游戏性这个说法，FPS游戏做成3D的还可以接受，如果把RPG游戏也做成3D的，那是可以想象的。人物和背景都是有棱有角，见了就晕。这几年出的3D RPG游戏都是曲高和寡。

新浪网友李cd0934

其实要真正区分2D和3D孰优孰劣意义并不大。很多时候大家把二者的区别绝对化了，3D的真实模拟感，2D的唯美视觉感，给人的感受是不一样的，也是相互间不可取代的。



2D与3D，哪个更好？



新浪网友underworker

直接说3D的游戏好或者2D的游戏好这样太肤浅了吧！一款游戏要用2D技术还是3D技术来表现，要看游戏制作者的意图，不能一概而论。一方面，现在的3D技术显然没有达到使人身临其境的地步，甚至在有些游戏中的表现很粗糙，以致影响到玩家对游戏的感受，这说明赶时髦也要有技术做后盾，否则会一败涂地。但是另一方面3D技术的进步是不可忽视的，从最早的《暗杀希特勒》、Quake、Doom、Doom Ⅱ、《毁灭公爵》，到现在的Quake Ⅲ、《荣誉勋章》、《反恐精英》，这期间的变化有目共睹，迟早有一天，我们会迎来真正的3维游戏时代，玩家会分不清现实与虚幻的区别——就像《黑客帝国》里一样。到那时，没人会争论2D、3D哪个更好些。

新浪网友剑下亡魂1979

从目前的情况来看网友lyczr说得非常对：2D、3D只不过是瓶，故事性、可玩性才是酒，吸引玩家买你游戏的是“酒”，而不是“瓶”！但从长远的发展来看3D是必然和必须的。不少朋友不喜欢3D的原因大约有两个，即3D引擎太烂和机器配置不高。但3D引擎太差只是说明目前3D游戏还是起步阶段，随着游戏制作人员技术、经验、责任心等的提高，3D游戏的效果会有所提高的，如现在的《最终幻想》、“雷神”……对于机器配置，我们大家想一想吧！1996年时大部分人用P 200M以下，DOS 6.22的电脑，现在呢？相信大多数人的都在赛扬或P600以上吧，为什么没人因为机器跑不动而抱着DOS不放呢？很明显，几乎十成的人都对电脑系统进行了升级、更新，所以由于机器配置而不喜欢或讨厌3D游戏的说法是说不过去的。3D游戏是大势所趋。

新浪网友枫飞月

从现在看3D还无法取代2D，但在强大技术的支持下，游戏厂商的努力能在一段时间后改变玩家们的胃口。相信大家还记得3Dmark 2001 SE中的树木小溪的场景吧，把RPG中的主角放在那里不也很唯美吗？

关于游戏这件事……

网吧里应该是这样吗？

我现在在网吧。这里的人有3/5在连CS，有1/5在聊天，其他在玩网络游戏。我是唯一一个浏览网页的。我后面还有一帮狂吆喝：在吊桥！在后面！这有矿！……乱死了。我把耳机声开最大还是埋没不了他们的叫声。难道网吧就该是这样吗？政府要封网吧我们不愿意，可看看现在网吧里都是些什么？

晶合后院 crezyboyxj

林晓：在公共场所如何处理自己激动的情绪，请每一个去网吧的朋友们好好想想。

《魔兽争霸Ⅲ》不会超越星际的理由！

魔兽3的DEMO版出了，上市的大体时间也定下了。我和很多玩家一样，看过动画展示，玩过DEMO，对魔兽3当然非常之期待。但我认为，魔兽3不会超越星际，当然也不会成为继星际之后RTS游戏的王者，星际争霸在很长一段时间内仍然会是RTS类游戏玩家的首选。我的理由有以下几条：



1.游戏的视角问题。RTS游戏和其它游戏类型不同，玩家在对战（特别是人和人之间对战时）时从多角度欣赏战斗是次要的，一款好的RTS游戏，在视角上应该能够使玩家更直观地判断出敌人、自己、资源和部队的方位。一般老的RTS玩家，在判断敌我位置甚至在生产攻击部队和指定攻击行动路线时，都以自己和敌人的相对位置来决定。如果自己和敌人的位置都固定，会让玩家很容易判断，给指挥部队行动带来更多的便利。星际争霸，包括帝国时代，这些RTS游戏的视角都是固定的，星际是俯视视角，帝国时代是斜45度视角。魔兽3显然注意到了视角缩放对战斗带来的不利影响而取消这一功能，但视角旋转仍然会给玩家带来很多麻烦。相信就在这一点上来说，魔兽3将会失去一批已经习惯2D-RTS微操高手的支持。



2.游戏3D化问题。虽然这是视角变化的前提，但我之所以要把它分出来说，是因为3D化带来最严重的影响不是视角问题，而是游戏需求的硬件配置问题。虽然魔兽3一再考虑了游戏种族间、兵种间的平衡性问题，但暴雪显然没有考虑到玩家机器配置对游戏平衡性带来的问题。魔兽3在3D化以后，CPU、内存、显卡等配置之间的差别都会影响游戏速度，使游戏表现情况千差万别。星际争霸推出时的硬件单调化和魔兽3推出时硬件的多样化将使魔兽3陷入尴尬的局面。



3.游戏创新问题。魔兽1、2是基础，星际是里程碑，魔兽3又该如何定位？如果定义为里程碑的目标，它面临的是RTS游戏大行其道、泛滥成灾；当年玩家对游戏饥不择食，如今被却欧美大作撑大胃口，什么都想批、都敢砸。魔兽3想当里程碑？前途渺茫啊！

期待归期待，但不要奢求，毕竟期望越高，失望越大，相信如果抱着一颗平常心对待这样一款好游戏，或许反而会使它的生命力更加长久。

晶合后院 Andiy

曾经有一款经典的游戏摆在我的面前，我没有珍惜。直到别人都成为高手了，我才感到追悔莫及。人生最痛苦的事情莫过于此。如果上天再我一个机会，我会对那些高手说——我挑战你！如果非要在高手前面加上数量的话，我希望是一万人。

北京 爽爷

大家关注一下奇幻RPG吧，很好玩！从《冰风谷》到《冬之心》，从《博德之门》到《剑湾传奇》……哪个不是精品，哪个不好玩……问题就在AD&D规则，太难懂了。

晶合后院 野原新之助

三国游戏的新类型！

三国游戏出了许多，有SLG、RPG、ACT、FGT、PUZ、TAB、ECT……但好像还没出过STG！大家想想，如果出个射击游戏会是什么样呢？



参考如下：武将骑马作战，用兵器发出类似气的东西作为子弹，POW可以加大威力，体现为精良的兵器。武将有自己的体力值，耗尽则死亡。蓄力可分别设计。放保险为召唤一大堆兵出来帮助作战。

晶合后院 好孩子

RPG的歧途

现在RPG已经走入歧途，片面追求3D而忽视了游戏作为文化产物要有内涵。人头马的瓶子精美只是其中精酿的载体，西方和东方的故事中都有剑与魔法，而两者的背景却有不同。国内的RPG不一定要在形式和引擎上都沿袭西方人对感官的要求，毕竟东方人比较看中内秀的精品。



晶合后院 Gotter

4月月报

每次在翻看榜单的时候，我都感到非常的快乐，这快乐来自于欣赏着现在多数的玩家在玩什么样的游戏。那一时刻，我更希望自己是一个欣赏者，而不是玩家或者编辑或者是对榜单发出一番感言的人。

游戏的榜单在我看来，象是一曲曲起伏的乐章。我相信我对于音乐的理解是肤浅的，但二者却又如此相似。榜单上呈现的游戏象是一个个跳跃的音符，在高低音阶、节奏的控制下，表现为错落有致的不同顺序，组成优美的音乐华章。

这些旋律也许就是每一个玩家玩游戏的历程，久远而且漫长，贯穿在每个人成长的岁月中。在我回味我能够想到的未来或者过往中，5年前和现在正在玩的游戏已大不相同，榜单上除了《星际争霸》依然还在延续星球间征战的传说之外，大多老游戏已经成为尘封在回忆中的浪漫了。如今的游戏多以新瓶装旧酒，或者是不断推出的2、3代续作的方式让更多的玩家沉湎于重新构筑的想象中。因此我曾经论断目前关于游戏类型的创新几乎到了匮乏的阶段，所以我不愿意为游戏划分高低座次，每款游戏在我看来都异乎寻常的平等，如同组成乐曲的每个音符，虽然次序有第，但都不可或缺，带给玩家的感觉也大相径庭，各有所长。

我喜欢《半条命——反恐精英》，并不是因为在虚拟的世界中可以肆虐的杀人，而是因为其简单、流畅的操作，新颖独特的构思，相对较低的配置，以及在游戏中互相协作的精神。周末、周日几个朋友相约网吧，痛快淋漓地“游”斗一番，而后找个酒吧啤酒相邀，探讨CS战术，不失为一种增进友谊的最好方式。《半条命——反恐精英》蝉联榜首冠军宝座，也是众望所归吧。看到《星际争霸》、《暗黑破坏神II》、《暗黑破坏神II——毁灭之王》分列2—4名，时常让我想起“英雄是不需要美誉的”这句话。在我看来，暴雪也许就是游戏制作领域内的英雄，总是悉心地打造他的每一款“兵刃”，虽然代价是待以时日，让多数玩家望眼欲穿，但我相信这种等待永远都是值得的。



2002年4月 幸运读者

江苏	贺昊波	黑龙江	熊灵犀
山西	王磊	福建	李响
山东	王雅菁	贵州	沈律
辽宁	王飞	河南	高远
湖北	邓江	北京	赵斌

本期幸运读者将获得由奥美电子提供的游戏《地面控制》+《地面控制：黑暗阴谋》二合一礼包一套。

在本次的榜单上，FIFA2002的攀升也同样值得关注，伴随着世界杯的临近，和足球相关的游戏受到更多的追捧，自然也在情理之中。遍历本期榜单，除了《半条命——反恐精英》、《星际争霸》保持了上次的榜位之外，《轩辕剑III外传——天之痕》也保持了第6的位置。“轩辕剑”是我最喜欢的系列中文游戏，在我看来，如果说“仙剑”换取的是玩家情与爱的眼泪，那么“轩辕剑”在众多豪情壮志和一切历史与文化主题的衬托下，关于情的描写则显得更为大气磅礴。在《轩辕剑III外传——天之痕》中，我时常感觉在经历着这些“虚拟”的历史：和程咬金结交、与李世民下棋、寻大道、救社稷，好似亲身演义了一部恢弘的历史小说。天之痕中留给我印象最深的画面，就是陈靖仇和两个女孩坐在鲸背上，此时乐曲响起，画面字幕出现“这是我一生最美丽的时光……”

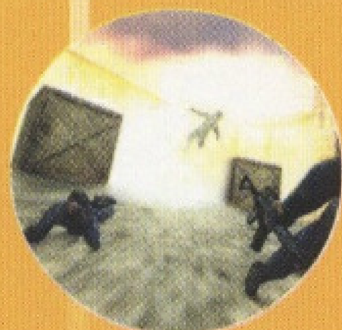
《新剑侠情缘》、《三国赵云传》能够继续保持前10名，也说明了中文武侠游戏的持久魅力。在本次榜单前20名的游戏中，中文武侠RPG依然占到了多数，我认为也许中文游戏的乐趣就在于简单和它的易接受程度，因为多数的玩家希望通过游戏得到放松和休闲的乐趣，而不是让神经更为紧张。我更愿意做一只“飞翔的菜鸟”，躲过那些鹰族、化石级玩家的讪笑，勇敢地在他们嘲笑的“弱智”游戏中找寻更多的乐趣，也许简单就是快乐。

有的时候，我总是喜欢幻想未来的游戏，就象我在5年前虽然无法预期现在玩家在玩的游戏居然是这个样子的。但我发现，在近期玩的每一款游戏所得到的乐趣方面，却与几年前的想象背道而弛，少了很多。制作技术的进步、图象的尚佳表现好象都不能归结为失去这种乐趣的理由。也许这就是人的成长，在玩游戏的历程中，一次次的榜单也暗示了时间的转瞬即逝。

■晶合实验室 飞翔的菜鸟

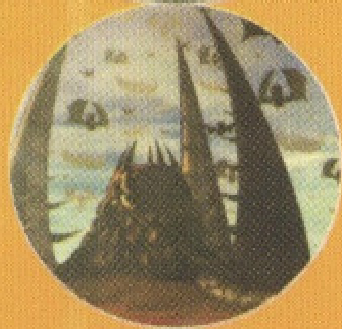
GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏



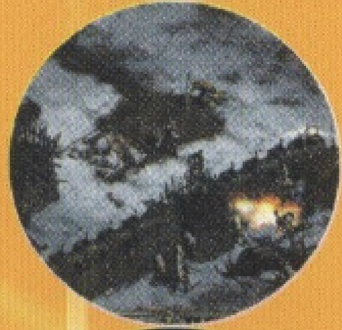
1 半条命——反恐精英
○ 1958票 出品：SIERRA
发行日期：2001年 国内代理：奥美

团结就是力量！ 辽宁：李晓忱



2 星际争霸
○ 927票 出品：BLIZZARD
发行日期：1998年 国内代理：奥美

人族的那些MM太可爱了，害得我一见到她们就吐口水。安徽：舒涛



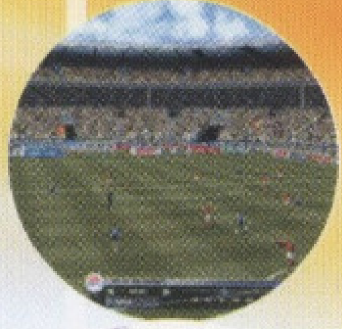
3 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王
↑ 922票 出品：BLIZZARD
发行日期：2002年 国内代理：奥美

大菠萝，我又来了。 深圳：虫虫



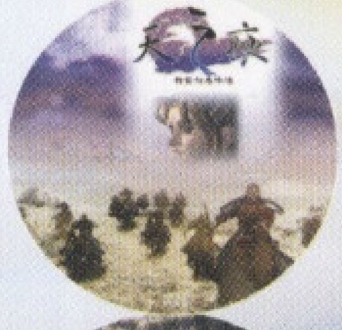
4 暗黑破坏神Ⅱ
↓ 749票 出品：BLIZZARD
发行日期：2000年 国内代理：奥美

要怪只能怪暗黑世界中的那些妖怪是天生的受虐狂吧？！ 河南 孔绅



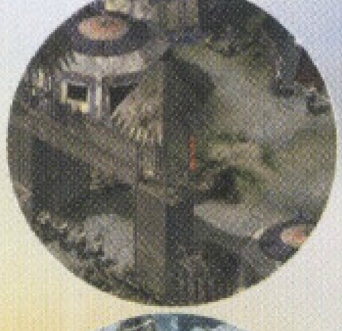
5 FIFA2002
↑ 531票 出品：EA
发行日期：2001年 国内代理：电子艺界

如果中国队有我，必得世界杯。 山东：李彦



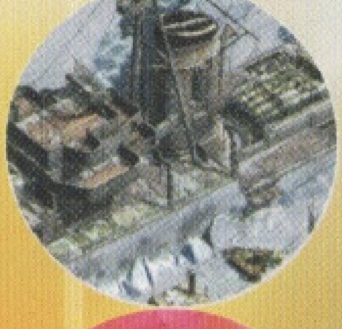
6 轩辕剑Ⅲ外传——天之痕
○ 522票 出品：大宇
发行日期：2000年 国内代理：育碧软件

陈靖仇，难道你还要忍受三角恋的痛苦吗？ 湖北：彭睿



7 新剑侠情缘
↓ 498票 出品：金山西山居
发行日期：2001年 国内发行：金山软件

"她"那件新衣挺漂亮。 湖南：Tate



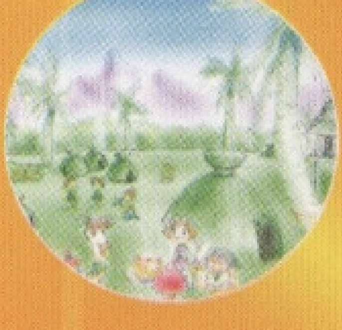
8 盟军敢死队2——勇往直前
↓ 443票 出品：PYRO
发行日期：2001年 国内代理：新天地

糟糕，被德国人发现了。 广西：李扬



9 三国赵云传
↑ 428票 出品：第三波软件
发行日期：2001年 国内发行：第三波软件

三国故事的又一种尝试。 天津：裕涛



10 石器时代
↓ 408票 出品：JSS
发行日期：2001年 国内代理：华义国际

暴暴女友征集中。 湖南：色班

11 新仙剑奇侠传
↓ 350票 出品：大宇
发行日期：2001年 国内代理：中青旅创先公司

12 地球时代
↑ 277票 出品：SIERRA
发行日期：2001年 国内代理：奥美

13 生化危机Ⅲ（PC）
↓ 265票 出品：CAPCOM
发行日期：2000年 国内代理：育碧软件

14 魔力宝贝
NEW 236票 出品：ENIX
发行日期：2002年 国内代理：晶合时代

15 重返德军总部
↑ 235票 出品：id
发行日期：2001年 国内代理：天人互动

16 剑侠情缘外传——月影传说
NEW 192票 出品：金山西山居
发行日期：2001年 国内发行：金山软件

17 金庸群侠传Online
NEW 190票 出品：大宇
发行日期：2001年 国内代理：智冠电子

18 樱花大战Ⅱ（PC）
↓ 183票 出品：世嘉
发行日期：1998年 国内代理：天人互动

19 幽城幻剑录
↓ 176票 出品：汉堂国际
发行日期：2001年 国内代理：智冠电子

20 荣誉勋章——联合袭击
NEW 163票 出品：Electronic Arts
发行日期：2002年 国内代理：电子艺界

注：游戏发行日期以官方正式发行日期为准。



邮发代号：82-726

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN